

Сакаи Митихару
Профессионал 8-дан

Как играть против более сильных игроков



Го в России
Новосибирск

Сакаи Митихару
Профессионал 8-дан

**Как играть
против
более сильных игроков**

Go Super Book

Го в России
Новосибирск

How To Play Against Stronger Players

Part 1: Local Positions
Part 2: Illustrative Teaching Games

Sakai Michiharu
Professional 8–Dan

English Language
Go Super Book

©2001 American Go Association
All rights reserved.

Reproduction in whole or part is forbidden without explicit written permission.

Original Japanese language edition published as Go Super Book No. 7,
first printing Showa 44 (1969), copyright Nihon Ki-in.

**Deep thanks to the Nihon Ki-in for granting permission to translate
and publish this book for the benefit of English speaking Go players.**

Printed in USA

First Distribution February, 2001

Translation Steven Bretherick
Editing and Layout John C. Stephenson
Proofreaders Roy Laird, Andreas Balser

For general information about American Go Association activities, visit

www.usgo.org

**For obtaining this book on–line, visit the Wings Across Calm Water
Go Club website at**

www.wingsgoclub.org

**A single copy of this book may be downloaded for personal use.
Reposting to the Internet, retransmission, selling or distributing is
expressly prohibited without explicit written permission.**

Предисловие к изданию Американской Ассоциации Го

В 1960-х годах Японская Ассоциация Го (Нихон Киин) опубликовала популярную серию «Go Super Books», состоящую из тематически ориентированных учебных книг для игроков среднего уровня. Чрезвычайно популярные в Японии, они стали легендарными среди небольшого, недавно организованного и поднимающегося Американского го сообщества. Многие западные игроки, обладатели «Super Books», не говорили по японски и просто извлекали пользу от разбора диаграмм.

Теперь впервые мы можем не только изучать диаграммы но и читать о них. Когда прежний президент Американской Ассоциации Го Джон Стефенсон и переводчик Стефен Бретерик решили перевести японский материал для Американской Ассоциации Го, они выбрали лучшее для этой замечательной первой попытки. Чем больше более серьезных начинающих появляется на американской го сцене, тем выше необходимость в литературе, которая поможет игрокам усилиться и подняться по ступеням успеха. Американская Ассоциация Го особенно благодарна го клубу «Wings Across Calm Water» за публикацию и распространение этой книги от имени Американской Ассоциации Го. Замечательно, что в начале 21 века эта книга попала в ваши руки.

Настоящая книга выходит за рамки обычного обзора ходов и вариантов, предлагает правильный подход и плодотворные идеи, а затем показывает как их реализовать. Большинство англо язычных изданий рекомендуют терпение и сдержанность более слабому игроку при игре с форой. Нам говорят, выберите подходящее время, и позвольте форовым камням проявить свою силу. В отличие от этого в данной книге отстаивается более агрессивный стиль. Комментарии к *Основной позиции 16*: «Не будьте слишком почтительны». Изучайте опровержения этих необоснованных ходов белых, и внезапно может оказаться, что первый дан не так далеко.

Нью Йорк,
Январь 2001

Roy Laird
Президент Американской Ассоциации Го

Предисловие к изданию на русском языке

Полезная и хорошая литература по Го должна быть и на русском языке. Надеюсь, что предложенный материал будет использован достойно и только для личных некоммерческих целей.

Некоторые диаграммы претерпели несущественные повороты по техническим соображениям. При переводе я иногда заменял длинные английские словосочетания на общеизвестные японские термины го. Эта проблема связана с разной приживаемостью оригинальных японских терминов го в разных языках. Например, термин *ханэ* используется практически во всех языках. Однако, многие, уже можно сказать «родные» термины для русскоязычных игроков, в английском языке занимают не вполне достойное место. Так для нас естественно сказать *кейма* а на английском чаще встречаемся с «knight's move», у нас *хасами* а они предпочитают «pincer», *иккен тоби* — «one point jump», *цуке* — «attachment», и так далее. Таких примеров много, но это не мешает вам совершенствоваться в игре.

Новосибирск
Март 2006

Николай Немов
nine@che.nsk.su

Введение

За много лет работы с любителями игры го наиболее остро я почувствовал их преувеличенный страх перед более сильным игроком. Они делают еще один ход там где он не нужен, уклоняются от борьбы, в результате которой можно легко получить преимущество, и вообще реагируют со страхом на неопределенную ситуацию.

На основе таких наблюдений я написал эту книгу, надеясь, что вы сможете избавиться от ненужных страхов перед более сильными игроками.

Книга состоит из двух частей. Часть первая содержит 25 локальных позиций, которые часто встречаются при игре с форой. Я надеюсь, что работа с этими позициями поможет вам ищутить собственную силу. Во второй части на основе реальных форовых партий, сыгранных с учениками, я разбираю слабые места в игре любителей. Я уверен, что многие из этих партий содержат ходы не сильно отличающиеся от тех, которые вы делаете в своих играх, и это должно заметно поднять ценность уроков.

В основном я попытался отобрать задачи, которые соответствуют уровню игроков от 4 — 5 кю до 1 дана. Я надеюсь, что чтение этой книги вселит в вас уверенность, которая поможет сказать «более сильные игроки мне не страшны».

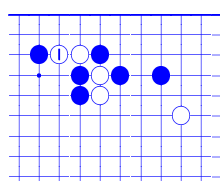
Осень 1969

Sakai Michiharu
Professional 8-dan

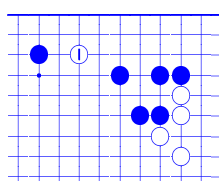
Оглавление

Предисловие к изданию ААГ (AGA)	III
Предисловие к изданию на русском языке	IV
Введение	V

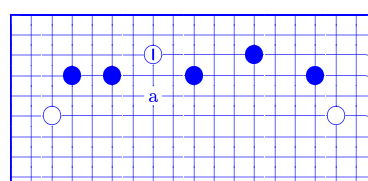
Часть 1. Локальные позиции



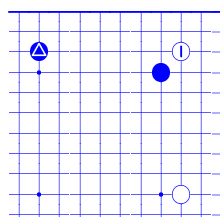
1: Стр. 2



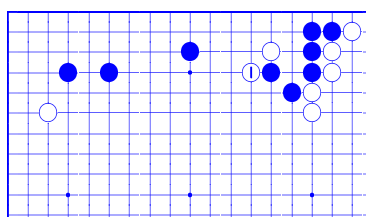
2: Стр. 5



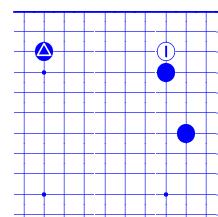
3: Стр. 8



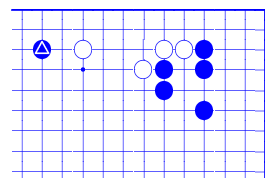
4: Стр. 11



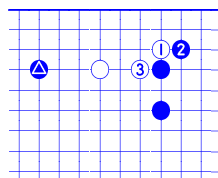
5: Стр. 14



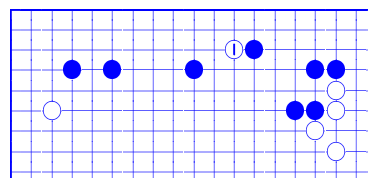
6: Стр. 17



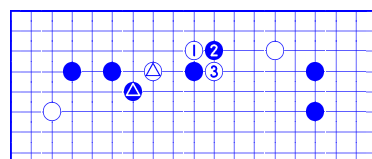
7: Стр. 21



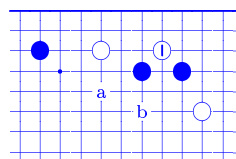
8: Стр. 24



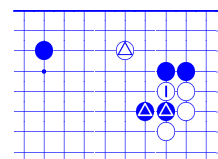
9: Стр. 27



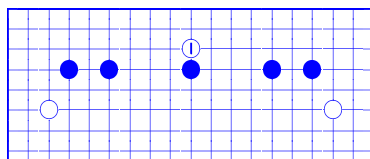
10: Стр. 30



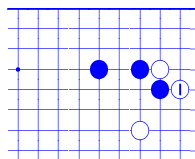
11: Стр. 33



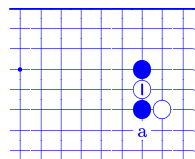
12: Стр. 36



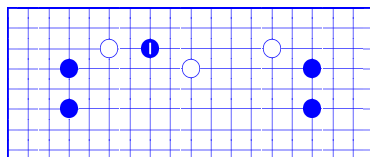
13: Стр. 39



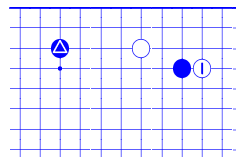
14: Стр. 42



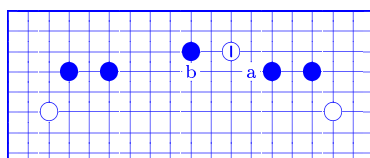
15: Стр. 45



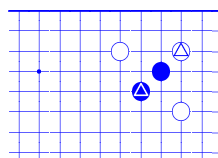
16: Стр. 48



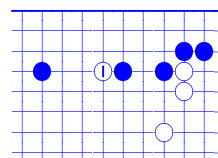
17: Стр. 51



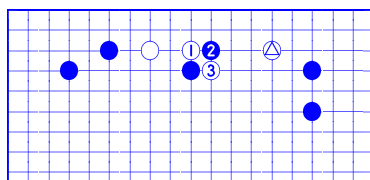
18: Стр. 55



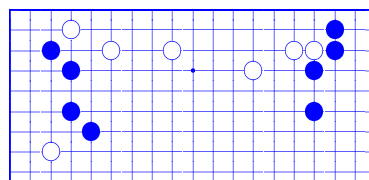
19: Стр. 60



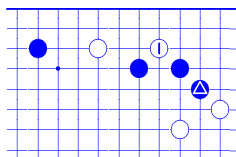
20: Стр. 63



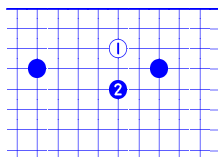
21: Стр. 66



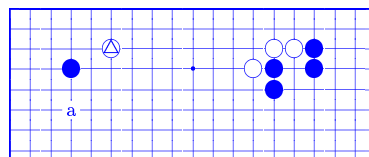
22: Стр. 69



23: Стр. 72



24: Стр. 75



25: Стр. 78

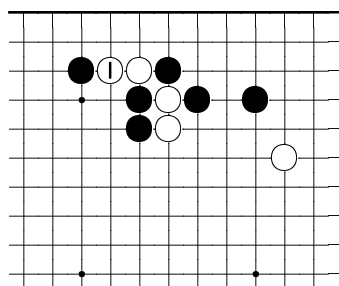
Часть 2. Учебные игры

Игра с форой 4, против «N», 4–дан	82
Игра с форой 4, против «S», 4–дан	87
Игра с форой 5, против «H», 3–дан	92
Игра с форой 5, против «A», 3–дан	97
Игра с форой 6, против «W», 2–дан	103
Игра с форой 6, против «O», 1–дан	111
Игра с форой 7, против «G», 1–дан	119
Игра с форой 7, против «S», 1–дан	126
Игра с форой 8, против «K», 1–кю	133
Игра с форой 8, против «Y», 1–кю	139
Игра с форой 8, против «N», 3–кю	145
Игра с форой 9, против «E», 3–кю	151
Игра с форой 9, против «S», 3–кю	157
Игра с форой 9, против «H», 4–кю	162
Словарь	168

Часть 1

Локальные позиции

Начальная позиция 1



Каков лучший ответ на ход белых 1?

Без колебаний

Ход белых 1 необоснованное запугивание, в расчете на ошибку черных. Если черные не знают правильного ответа, у них может возникнуть много проблем.

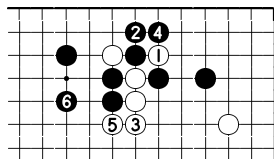
Правильный подход

Решительное уменьшение *дамэ* — лучший путь.

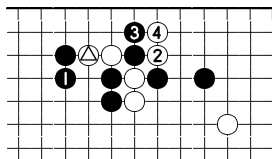
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Правильная игра белых) Вместо хода 1 на *Начальной позиции* правильно было бы разрезать 1 и удлиниться 3. Черные захватывают камень, играя 4, и отпрыгивают 6, завершая *джосеки*. Играя 1 на *Начальной позиции*, белые необоснованно блефуют в надежде на то, что ...

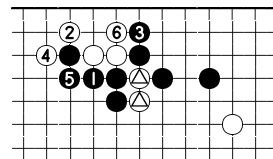
Диаг. 2 (Черные попались в ловушку) черные удлинятся 1. Тогда белые разрежут 2 и поймают два камня ходом 4. Камень \triangle занимает как раз то положение, которое необходимо для завершения операции. Поэтому вместо хода черных 1 ...



Диаг. 1



Диаг. 2

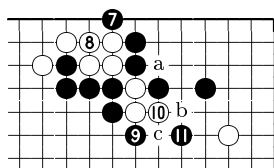


Диаг. 3

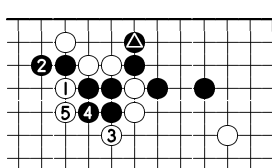
Диаг. 3 (Правильная защита черных) Ход черных 1 единственный. Хотя форма плохая, ход уменьшает *дамэ*. Лучший ответ белых — *ханэ* 2. Если *шичо* работает, спуск 3 отличный ход. У белых нет вариантов, кроме *атар* 4 и спасения двух камней ходом 6. Теперь черные могут атаковать камни \triangle .

Диаг. 4 (Огромный успех черных) Черные играют *атар* 7 и 9. Если белые попытаются убежать ходом 10, черные отвечают блестящим ходом 11, останавливающим белых. Разрезание белых в пункте «а» может заставить поволноваться, но черные играют «b» а затем *атар* «с». Белые захвачены в *шичо*.

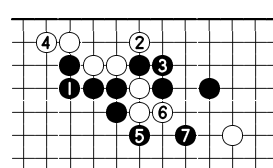
Диаг. 5 (Следите за *шичо*) Рассматривая *Диаг. 3*, мы отметили, что успешный результат на *Диаг. 4* определен благоприятным для черных *шичо*. Если *шичо* в пользу белых, то в ответ на \triangle белые могут играть 1 и 3. Теперь разваливается позиция черных, поэтому необходимо следить за этой лестницей.



Диаг. 4



Диаг. 5

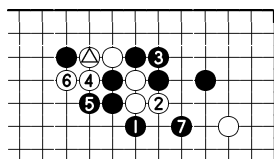


Диаг. 6

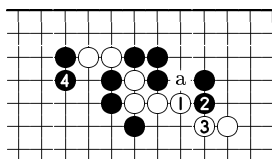
Диаг. 6 (Черные довольны) Если *шичо* не их пользу, черные могут жестко соединиться 1. Белые получают небольшую территорию темповым ходом 2, но как и на *Диаг. 4* черные по-прежнему могут захватить камни, играя 5 и 7, и получить прекрасную позицию.

Диаг. 7 (Белые могут отдышаться) В ответ на ход \triangle на *Начальной позиции* черные могут начать с *атари* 1 (хотя это и не так хорошо как на *Диаг. 3 – Диаг. 6*). Соединяясь 3, черные создают *миаи* развития 6 и *гета* 7. Белые будут протискиваться 4 и вынудят черных захватить камни ходом 7. Конечная позиция вполне игровая для черных.

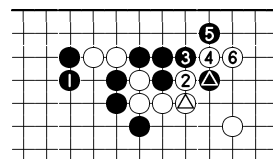
Диаг. 8 (Если белые пожадничают ...) Если белые вместо хода 4 на предыдущей диаграмме попробуют с темпом сыграть 1, то это преждевременно. Черные могут ответить 2 а затем удлиниться 4. Черным не следует бояться такой борьбы, поскольку их ход «а» *сентэ*. Но если черные пропустят ход 2 ...



Диаг. 7



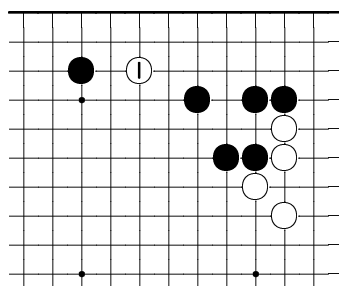
Диаг. 8



Диаг. 9

Диаг. 9 (Надежды белых оправдались) Поспешно сыгранное удлинение 1 дает возможность белым ответить 2 и разрезать 4. Единственная возможность черных — *атари* снизу 5, но теперь камень \triangle в безжизненной позиции.

Начальная позиция 2



Как черные должны атаковать глубокое вторжение белых 1?

Захватите все

Ощущения подсказывают, что вторжение белых 1 неоправданно, но если черные не знают правильного ответа они могут вдруг обнаружить, что их просто обманули.

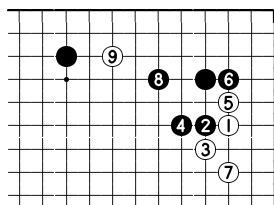
Правильный подход

У белых нет возможности выжить, если черные атакуют правильно. Черные должны съесть вторжение белых целиком.

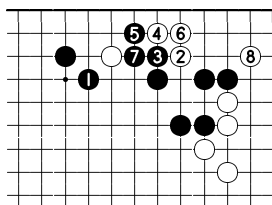
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Для справки приведены ходы, ведущие к *Начальной позиции*. После *какари* белых 1 разыгрывается *цукэ-ноби джосеки*. После защиты белые 7 и черные 8, белые внезапно внедряются 9.

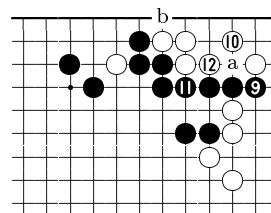
Диаг. 2 (Ход черных 1 обязателен) Ход черных 1 обязателен. Одна из возможностей белых — заглянуть 2. Ограничение ходами 3 и 5 не совсем правильная игра черных. Проблема в том, что после соединения 6 белые могут далеко прыгнуть 8. Теперь группу белых очень сложно убить.



Диаг. 1



Диаг. 2

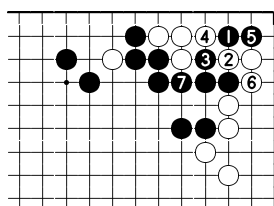


Диаг. 3

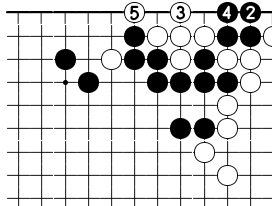
Диаг. 3 (Белые живут) Если черные ограничивают ходом 9, белые строят форму 10. Это важный ход. После соединения черных 11 белые защищаются 12. Такая конфигурация полностью жизнеспособна. Позволить белым так легко выжить плохой результат для черных. Если белые пропускают ход 12, черные сыграют «а», затем *ханэ* «b» и убивают группу белых.

Диаг. 4 (Черные могут сопротивляться более энергично, но ...) Вместо хода черных 9 на предыдущей диаграмме прыжок 1 более сильный ход. Белые, естественно, отвечают 2 и 4. Теперь ход черных 5 с темпом. После соединения белых 6, черные уменьшают *дамэ*, играя 7.

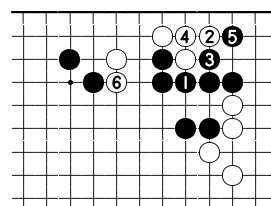
Диаг. 5 (Ко) Продолжением предыдущей диаграммы должно быть *ханэ* белых 1. Черные в ответ должны поворачивать 2. Теперь ход белых 3 — *тесуджи*. Даже если черные пытаются уклониться от *ко* ходом 4, белые вновь создают его, играя 5. Добиться *ко* в этой позиции — успех белых.



Диаг. 4



Диаг. 5

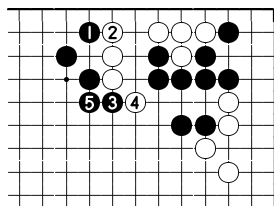


Диаг. 6

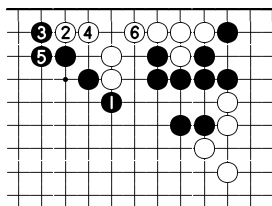
Диаг. 6 (Правильно за черных) Вместо хода 5 на *Диаг. 2* черные должны соединиться 1, создавая выгодное *аджи*. Дальнейшая последовательность ходов белые 2 — черные 5 вынужденная. Затем белые, возможно, попытаются вырваться наружу ходом 6. Ответ черных на этот ход является ключевым.

Диаг. 7 (Белые гибнут) *Косуми* черных 1 — правильный ход. Если белые отвечают 2, черные ограничивают 3 и соединяются 5. Группа белых гибнет. Если вместо хода 2 белые вытягиваются 3, черные отрезают хвост играя 2.

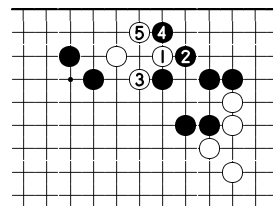
Диаг. 8 (Промех черных) Если черные сразу препятствуют выходу белых в центр, пренебрегая ходом 1 на предыдущей диаграмме, то *цукэ* белых 2 приводит к успеху. После ходов 4 и 6 белые живут. Теперь видно, что ходом 1 на *Диаг. 7* черные заняли жизненно важный пункт.



Диаг. 7



Диаг. 8

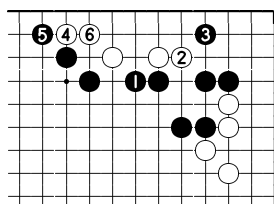


Диаг. 9

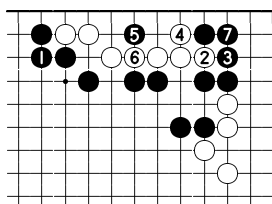
Диаг. 9 (Еще один успех белых) Вместо хода 2 на *Диаг. 2* белые могут также сыграть *цукэ* 1. Это попытка устроить страшное сопротивление. Если черные преграждают 2, белые строят форму 3 и создают *ко* ходом 5. Теперь белые могут получить здесь хороший результат. Поэтому вместо хода черных 2 ...

Диаг. 10 (Жесткая атака) Удлинение черных 1 — эффективная атака. Если белые удлиняются 2, черные прыгают 3. После ходов 4 и 6 кажется, что белые получили пространство для жизни, но ...

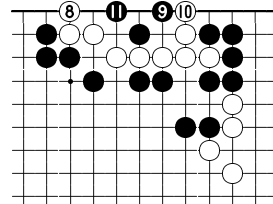
Диаг. 11 (Разрушающий пункт) После соединения черных 1 у белых нет простого способа выжить, так как после хода белых 4 черные занимают критический пункт 5. Если же черные пропускают ход 5 и сразу соединяются 7, то после хода 5 белые выживают. После хода черных 7 ...



Диаг. 10



Диаг. 11

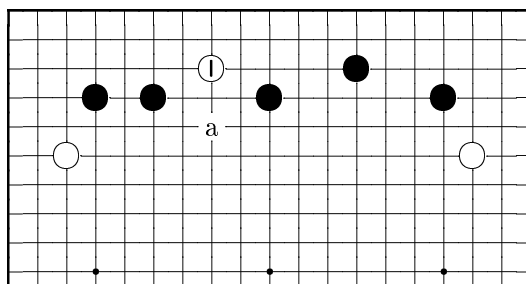


Диаг. 12

Диаг. 12 (Накадэ из 5 камней)* Даже если белые пытаются захватить большее пространство для жизни ходом 8, черные играют *косуми* 9 а затем 11, создавая форму *накадэ* из 5 камней. Белые не живут. Порядок ходов важен. Если вместо хода 9 черные сначала играют 11, то белые занимают пункт 9 и не гибнут.

* Форма *накадэ* из 5 камней для русскоязычных игроков больше известна как «домик» или «паровозик».

Начальная позиция 3



Что делать после вторжения белых 1?

Локализация в первую очередь

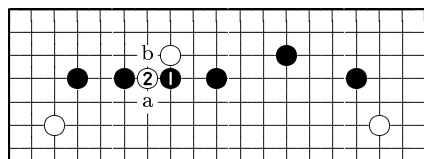
При игре с форой белые часто вынуждены вторгаться необоснованными ходами. Ход белых 1 один из них.

Правильный подход

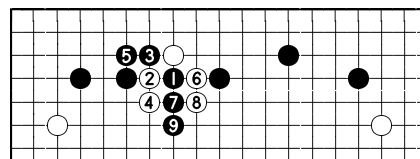
В любом случае черные должны быть уверены, что вырваться наружу белой группе легко не удастся. Поэтому первый ход черных должен быть закрывающим. Вы должны также рассмотреть возможные варианты.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Присоединение) В любом случае черные должны начать атаку ходом 1, препятствуя выходу белых. Этот ход не может быть плохим. Белые естественно вклиниваются 2, стараясь разделить камни черных. Теперь у черных выбор между пунктами «а» и «b». Какой ход выбрать?



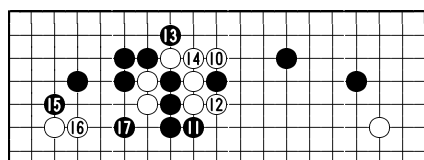
Диаг. 1



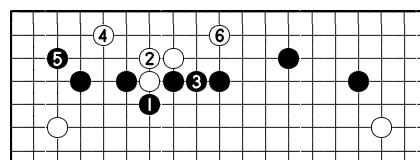
Диаг. 2

Диаг. 2 (Разрезание снизу) Разрезание снизу 3 правильный ход. После удлинения 4 соединение 5 хороший ход. На первый взгляд кажется, что после ходов белых 6 и 8 позиция черных расчленена, но ...

Диаг. 3 (Черные в безопасности) Несмотря на хорошую форму белых после *ханэ* 10, черные 11 и 13 хорошие ходы. Далее черные с темпом утяжеляют форму белых 15 и захватывают камни ходом 17. У черных полностью защищенная позиция.



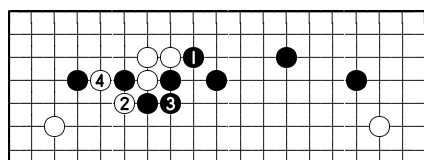
Диаг. 3



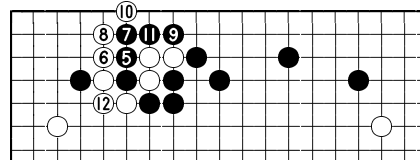
Диаг. 4

Диаг. 4 (Белые уничтожили территорию черных) Что произойдет если черные нанесут *атари* с другой стороны? После соединений 2 и 3 белые могут сыграть 4, 6 и легко выжить. Белые разрушили территорию черных.

Диаг. 5 (Черные пытаются быть более активными) Результат на предыдущей диаграмме настолько плох, что его нельзя допускать. Вместо хода 3 на *Диаг. 4* черные могут сыграть более сильно 1. Кажется, что у белых нет выбора кроме разрезания 2. После соединения черных 3 ход белых 4 естественен.



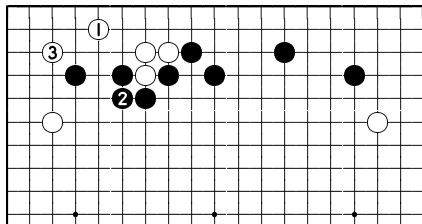
Диаг. 5



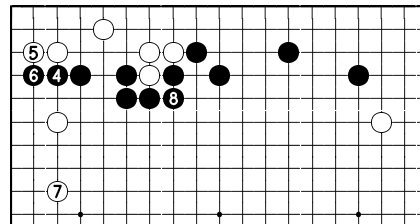
Диаг. 6

Диаг. 6 (Равенство) Убегание черных 5 единственный ход, но он пропадает, если черные вместо этого захотят разрезать 12. Ходы 6 – 12 вынужденные. Конечный результат равный, у черных плотность а у белых территория.

Диаг. 7 (Белые улизнули) Предыдущая диаграмма закончилась равным результатом, но это произошло в результате ошибки белых. Белым следует избегать кажущегося естественным разрезания 2 на *Диаг. 5*, это слишком прямолинейно. Сначала белые должны играть 1. Черные должны быть выдержанными и соединиться 2. Теперь белые занимают важный пункт *сан-сан* ходом 3 и ловко уходят от атаки черных.



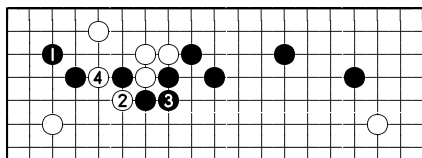
Диаг. 7



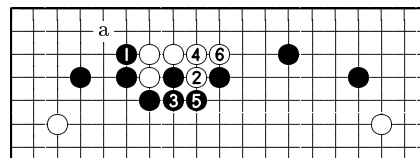
Диаг. 8

Диаг. 8 (Белые быстро развиваются) Предотвратить соединение белых ходами 4 и 6 это лучшее что могут сделать черные. Белые могут отпрыгнуть 7, получая быстрое развитие. Черным необходимо защитить разрезающий пункт 8, так что белые не только развились 7 но и закончили в *сентэ*. Этот результат плох для черных.

Диаг. 9 (Необоснованно для черных) На *Диаг. 7* белые заняли важный пункт *сан-сан*. Что произойдет если черные попытаются захватить его первыми? Белые ответят 2 и 4, показывая что выбор черных не обоснован.



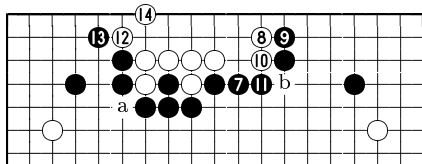
Диаг. 9



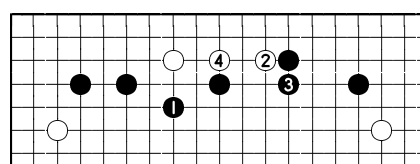
Диаг. 10

Диаг. 10 (Черные настроились на захват) Спуск черных 1, предотвращающий *кейма* «а», является попыткой захватить белых. Однако, белые могут спастись, играя *атари* 2, и спокойно расширяясь 6.

Диаг. 11 (У черных остались точки разрезания) Если черные удлиняются 7, то белые ходами 8–14 создают полностью жизнеспособную группу. Разрезающие точки «а» и «б» не дают оснований для восхищения конфигурацией черных.



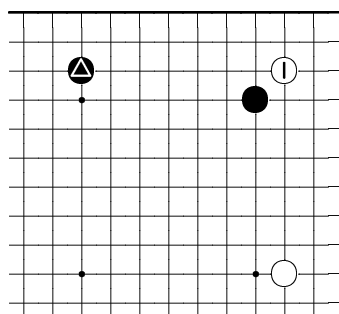
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Сабаки белых) Играть *кейма* 1 на *Начальной позиции* слишком слабо для черных. Это позволяет белым усложнить игру ходом 2. Если черные отвечают 3, то белые, играя 4, строят *сабаки*.

Начальная позиция 4




С какой стороны черные должны ограничивать белых
и какое дальнейшее развитие?

Какое направление?

Эта позиция важна для понимания основ го. Ключевым моментом является изучение того, как следует поступать при построении *мойо*.

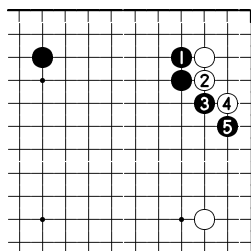
Правильный подход

Черным нужно решить с какой стороны ограничивать, чтобы не потерять потенциал камня .

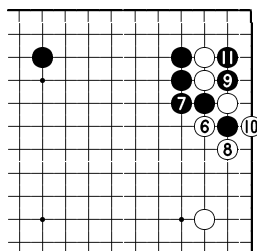
[↑](#) [↑](#) Оглавление [↑](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Правильный ход) Ограничение 1 — с правильной стороны. Теперь черные должны играть двойное *ханэ* 3 и 5, хороший вариант с разделением. Приведенная последовательность ходов — *джосеки*.

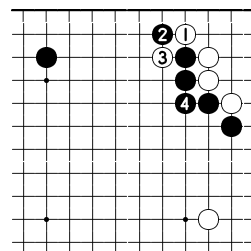
Диаг. 2 (Джосеки) Захват одиночного камня ходами 6 и 8 наиболее разумный ответ белых, но при этом черные могут отрезать два камня белых, играя 9 и 11. Результат можно считать выгодным для черных.



Диаг. 1



Диаг. 2

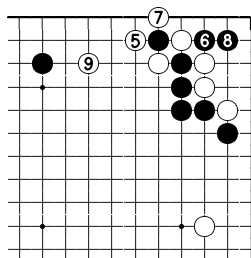


Диаг. 3

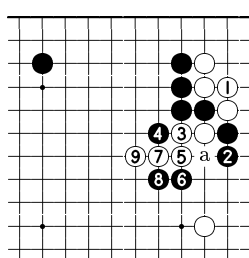
Диаг. 3 (Попытка белых) На предыдущей диаграмме вместо разрезания 6 белые могут попытаться сыграть *ханэ* 1 и разрезать 3. Лучшим ответом черных является спокойное соединение 4.

Диаг. 4 (Черные могут играть) У белых нет выбора и они забирают камень ходом 5. Черные могут забрать угол ходами 6 и 8. После стабилизации группы белых 9, черные получают *сентэ*. Такая позиция вполне приемлема для черных.

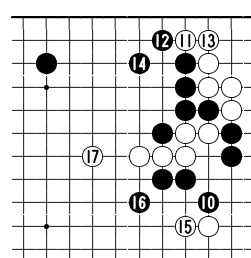
Диаг. 5 (Учитывайте *шичо*) Следуя *Диаг. 1* черные должны учитывать *шичо*. Если *шичо* в пользу белых, они могут соединиться 1. Черные не могут захватить камень ходом «а» и вынуждены усилить свой камень, например, играя 2. Теперь черным придется беспокоиться о разрезающей атаке белых 3. Черные могут сопротивляться 4 и 6, но после того как белые выбегут 9 ...



Диаг. 4



Диаг. 5

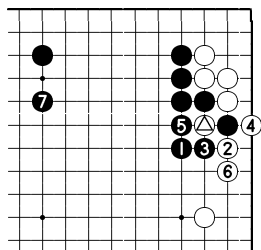


Диаг. 6

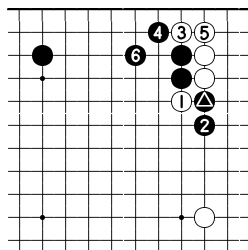
Диаг. 6 (Разделение) Последовательность ходов 10 — 16 неизбежна, но после *тоби* белых 17 построение черных не комфортно. Поэтому вместо хода 2 на *Диаг. 5* ...

Диаг. 7 (Черные мощны) Отказавшись от захвата камня \triangle , черные могут сделать хороший ход 1. Если белые забирают камень ходом 2, черные, после темповых ходов 3 и 5, завершают свое построение 7. Черные получили плотный массив камней.

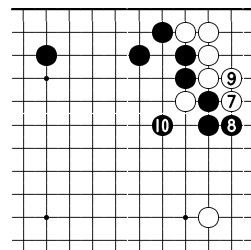
Диаг. 8 (У белых перебор) Предположим, белые сразу разрезают 1. Черные спокойно удлиняются 2. В ответ на ход белых 3, черные ограничивают 4 и защищают разрезающий пункт 6. Необоснованность игры белых становится очевидной.



Диаг. 7



Диаг. 8

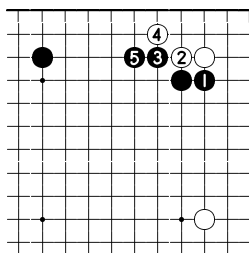


Диаг. 9

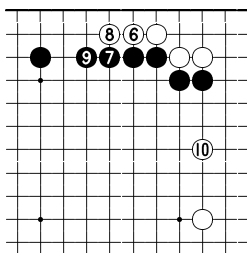
Диаг. 9 (Белые в опасности) Белым необходимо сыграть 7 и 9 для обеспечения жизни угловой группы. После установления контроля ходом 10 над одиночным белым камнем становится ясно, что у белых позиция хуже.

Диаг. 10 (Как не следует играть черным) Ограничение белых на *Начальной позиции* с другой стороны ходом 1 — неудачное решение. Даже если после *ханэ* белых 4 черные удлинятся 5 ...

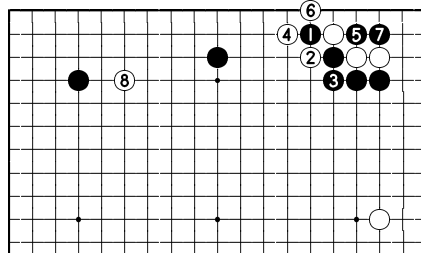
Диаг. 11 (Стенка черных ничего не дает) Белые ползут по второй линии 6 и 8, а затем развиваются через два пункта ходом 10. Два камня белых почти полностью нейтрализовали действие стенки черных на правую сторону.



Диаг. 10



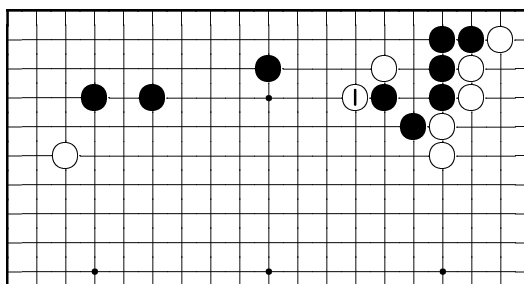
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Разделение) Если вместо удлинения 5 на *Диаг. 10* черные сыграют *нидан-банэ* 1, белые заберут камень ходами 2 и 4. После вынужденного хода 7 белые нападают на верхний левый угол 8 и камень черных на верхней стороне становится изолированным.

Начальная позиция 5



Белые выбегают ходом 1.
Как черным следует атаковать?

Выбегание

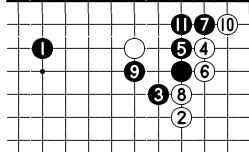
Белые не могут позволить черным превратить верхнюю сторону в территорию. Поэтому белые идут на выход ходом 1. Какой способ атаки лучший для черных?

Правильный подход

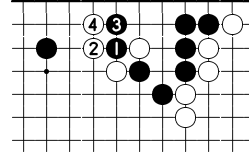
Прямая атака белых камней не очень хорошо работает. Секрет заключается в атаке с большого расстояния.

↑ Оглавление ↑

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Рассмотрим ходы, которые привели к *Основной позиции*. На клещи черных 1 белые ответили вторым *какари* 2. Возможно в ваших играх возникала позиция после хода черных 11.



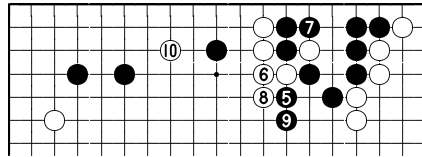
Диаг. 1



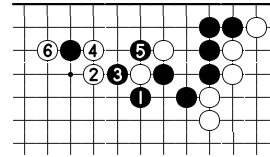
Диаг. 2

Диаг. 2 (Прямая атака черных) Сначала рассмотрим плохой способ атаки, выбранный черными. Разрезание 1 безусловно плохой ход. Почему? Потому, что белые могут легко пожертвовать свой камень, играя 2 и 4.

Диаг. 3 (Черные разделены на части) *Атари* 5 и захват камня ходом 7 это лучшее, что могут сделать черные. Белые наращивают стенку 8 и внедряются 10 — большой успех.



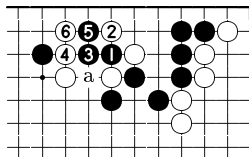
Диаг. 3



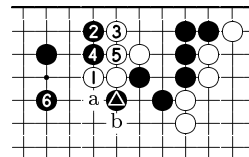
Диаг. 4

Диаг. 4 (Белые строят *сабаки*) Первое что приходит в голову — сыграть *ханэ* 1, но черные также не будут довольны этим ходом. Белые могут провести хороший *сабаки* маневр и легко отпрыгнуть 2. Если черные пытаются *атарить* 3, белые играют 4, жертвуя два камня. На ход 5 белые отвечают 6, не позволяя черным оформить большую территорию.

Диаг. 5 (*Тесуджи* белых) Если на предыдущей диаграмме черные наносят *атары* с другой стороны, то результат будет примерно таким же. Контр *атары* 2 прекрасное *тесуджи*, приводящее к хорошему результату после хода 6. Если белые пропускают ход 2 и соединяются «а», то черные играют 5 и белые в опасности.



Диаг. 5

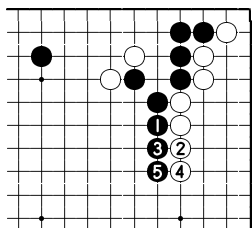


Диаг. 6

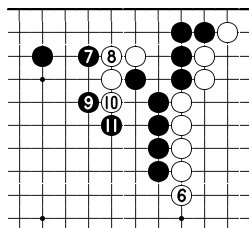
Диаг. 6 (Белые попадают под атаку) Если белые послушно удлиняются 1 после *ханэ* \triangle , то у черных появляется возможность атаковать. Черные заглядывают 2 и продолжают 4 и 6. Если белые выходят в центр «а», ход черных «b» продолжает атаку с хорошей формой.

Диаг. 7 (Атака с большого расстояния) В позициях типа нашей *Начальной позиции* черные должны сначала усилиться 1 вместо того чтобы атаковать напрямую. Если белые удлинятся, черные должны продолжать придавливание. Затем ...

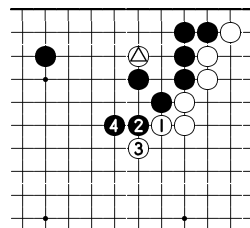
Диаг. 8 (Белые в плену) Если белые расширяются 6, то черные могут захватить все камни, играя 7 и 9. На ход 10 черные отвечают 11, и у белых нет возможности убежать. Значит белые не могут удлиняться 6 и вместо этого должны строить форму ходом 7, защищаясь от атаки в этом месте. Черные играют *ханэ* 6 и получают простую позицию.



Диаг. 7



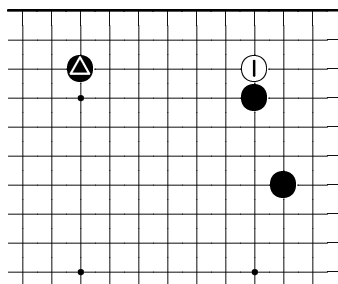
Диаг. 8




Диаг. 9

Диаг. 9 (Правильная игра белых) Результат предыдущих диаграмм показывает, что белым не следует играть *ханэ* 1 на *Начальной позиции*. Лучше всего не вытаскивать камень \triangle а заворачивать к нему ходами 1 и 3.

Начальная позиция 6



Ходом 1 белые хотят построить *сабаки*.
Черным хотелось бы создать влияние, хорошо использующее
камень , однако ...

Изоляция

Позиция часто встречается при игре с форой. Черным следует ограничить белых с одной из сторон. В данном случае лучше всего изолировать их в углу.

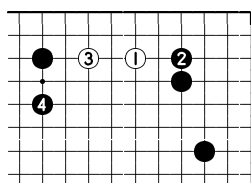
Правильный подход

Это базовая позиция, поэтому возникающие варианты необходимо досконально изучить.

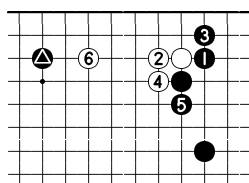
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Белые зажаты) На *Начальной позиции* белые сыграли *цуке* 1, рассчитывая построить *сабаки*. Предположим, что вместо этого они сыграют обычное *какари* 1. В таком случае черные ответят 2, 4 и позиция белых сжата.

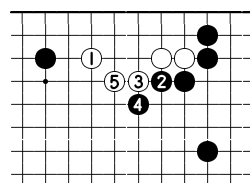
Диаг. 2 (Белые реализовали свой план) После *цуке* белых на *Начальной позиции* ограничение изнутри 1 — ход, который устраивает белых. Белые вытягиваются 2, спуск черных 3 серьезная атака, но белые стабилизируют свою конфигурацию темповым ходом 4 и развитием 6. Белые могут быть довольны. Если камня \triangle нет, то для черных приведенный вариант лучший, но ...



Диаг. 1



Диаг. 2

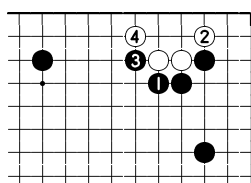


Диаг. 3

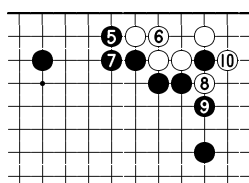
Диаг. 3 (Построение белых сжато) Если белые не сделают темповый ход 4 на *Диаг. 2* а прыгнут 1 как здесь, то черные могут придавить 2, и построение белых сильно сжато.

Диаг. 4 (Черные вытянуты в тонкую линию) Если черные на *Диаг. 2* пропускают спуск 3 и сначала играют 1, то их позиция вытягивается в тонкую линию. Очевидно, белые отвечают *ханэ* 2. В такой ситуации черным лучше всего продолжить *ханэ* 3, но после *ханэ* белых 4 ...

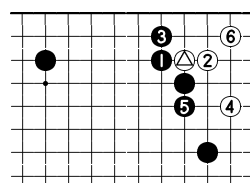
Диаг. 5 (Белые живут) Черные играют *нидан-банэ* 5, но белые соединяются 6 и после хода 10 получают комфортную жизнь.



Диаг. 4



Диаг. 5

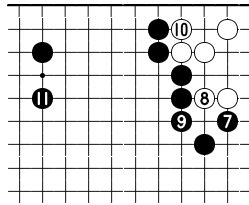


Диаг. 6

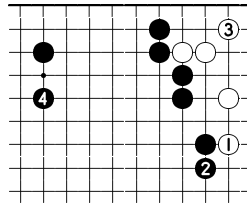
Диаг. 6 (Черные заинтересованы во влиянии) Черные должны ограничивать камень \triangle снаружи, играя 1. На вытягивание белых 2 спуск черных 3 сильный ход. Белые могут сыграть 4, но после простого усиления наружного окружения 5 белым необходимо сделать еще один ход 6 для обеспечения жизни.

Диаг. 7 (Черные завершают построение) Продолжая предыдущую диаграмму, черные могут сыграть с темпом 7. Белые вынуждены обеспечить группе жизнь, играя 8 и 10. После этого *тоби* черных 11 завершает внешнее построение.

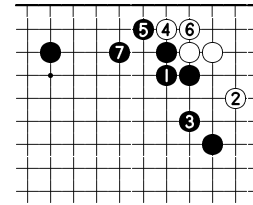
Диаг. 8 (Такой же результат) Если белые хотят предотвратить ход черных 7 на предыдущей диаграмме, то темповый ход 1 позволяет белым сыграть 3 и построить живую группу. Но после ответа черных 2 и 4 они получают даже несколько лучший результат чем на предыдущей диаграмме.



Диаг. 7




Диаг. 8

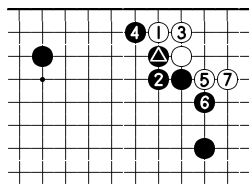


Диаг. 9

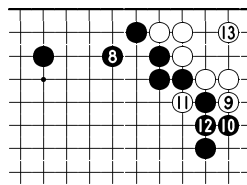
Диаг. 9 (Медлительный ход черных) Предположим черные вместо спуска 3 на *Диаг. 6* просто соединяются 1. Это вялый, слегка медлительный ход. После *кейма* белых 2 черные должны защититься 3 (если черные пропустят этот ход, белые сами сыграют 3) и после хода 7 позиция черных переконцентрирована.

Диаг. 10 (Лучшее продолжение белых) Белым может не понравиться результат локализации их группы на *Диаг. 7*. В этом случае в ответ на ход  белые должны играть *ханэ* 1. Соединение черных 2 и белых 3 обычное продолжение. После хода 7 у белых стабильная группа в углу.

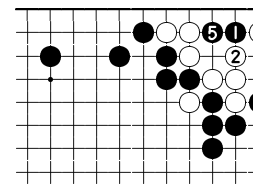
Диаг. 11 (Равный результат) Черные 8 — хороший ход, продолжающий предыдущую диаграмму. Белые играют 9 — 13, устраняя плохое *аджи* в углу. Результат равный. Если белые пропускают ход 13 ...



Диаг. 10



Диаг. 11

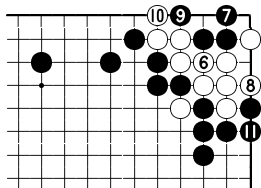


Диаг. 12

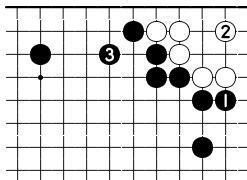
Диаг. 12 (Плохое *аджи* для белых) Черные могут занять пункт 1 и использовать плохое *аджи* белых. Белые защищаются 2 и 4. После хода черных 5 ...

Диаг. 13 (Одношаговое *йосэ ко*) Белые должны соединиться 6 а черные загибаются 7, что приводит к осложнениям. Белые должны отвечать 8. После *ханэ* 9 хорошим ходом будет соединение 11, приводящее к одношаговому *йосэ ко*. Поэтому белые не могут пропустить ход 13 на *Диаг. 11*.

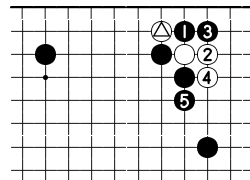
Диаг. 14 (Черные уничтожают *аджи*) Если черные сначала делают ход 1, то они только теряют свое *аджи*. Белые с удовольствием защитятся 2 и черным остается сыграть 3. Черные потеряли темп.



Диаг. 13



Диаг. 14

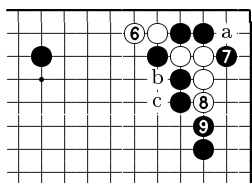


Диаг. 15

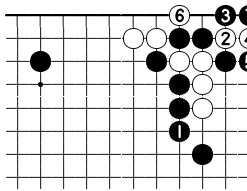
Диаг. 15 (Форсированное продолжение черных) Черные могут провести темповый вариант 1, 3 в ответ на *ханэ* \triangle , но при этом следует учитывать *шичо*. Это хорошие варианты для того чтобы выучить их наизусть.

Диаг. 16 (*Шичо*) Вместо хода 6 белые могут сыграть «а» и выжить в углу, но это слишком мало. Если белые играют 6 и *шичо* в пользу черных, то *ханэ* 7 и ограничение 9 вынужденные ходы. *Шичо* возникает после того как белые разрежут «b» а затем с темпом сыграют «с».

Диаг. 17 (Когда *шичо* не в пользу черных) Если *шичо* не в пользу черных, то вытягивание 1 пожалуй лучшее продолжение. Но при этом возникает *тесуджи* белых после разрезания 2. После хода черных 9 ...

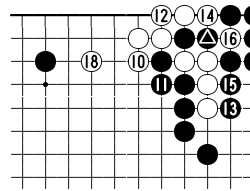


Диаг. 16



Диаг. 17

⑧ → ②, ⑨ → ④

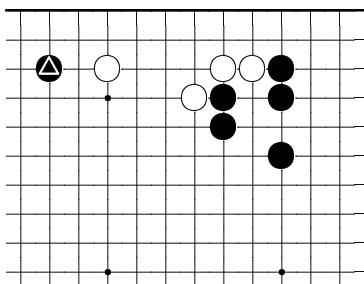


Диаг. 18

⑪ → \triangle

Диаг. 18 (Замечательный результат для белых) Последовательность ходов 10 – 18 вынужденная. Этот результат можно считать достижением белых. Так что если *шичо* не в пользу черных, им не следует играть 1 и 3 на *Диаг. 15*.

Начальная позиция 7



При наличии камня  в позицию белых возможно вторжение

Выбор более слабого игрока

Если в позиции белых есть слабости, черные должны решительно атаковать (даже если они более слабый игрок). Это известная позиция, однако ...

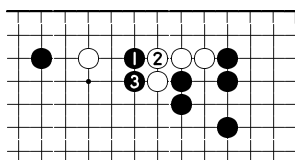
Правильный подход

Первый ход найти довольно легко, но попробуйте найти наиболее сильное возможное продолжение.

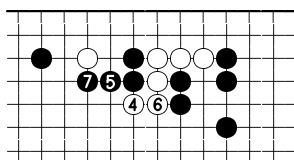
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Наиболее энергичное продолжение) Большинство укажет на ход черных 1. Белые 2 естественный ответ. После этого ход черных 3 наиболее энергичное продолжение, хотя кажется что сделан он не в нужном направлении.

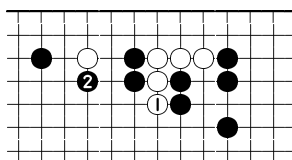
Диаг. 2 (Успех черных) Если белые играют *ханэ* 4, продолжая предыдущую диаграмму, черные защищаются 5. После соединения белых 6, ход черных 7 устанавливает контроль над одиночным камнем белых. Вторжение черных оказалось очень успешным, а большая группа белых все еще не имеет глаз.



Диаг. 1



Диаг. 2

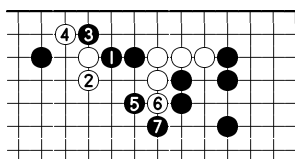


Диаг. 3

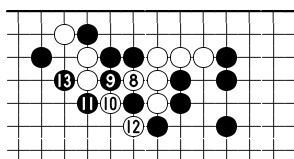
Диаг. 3 (Похожий результат) Вместо хода 4 на предыдущей диаграмме белые могут просто вытянуться 1, черные играют 2 и опять контролируют одиночный камень белых. По сути результат тот же, что и на предыдущей диаграмме.

Диаг. 4 (Старая позиция) Вместо хода 3 на *Диаг. 1* также хорошо известен толчок 1. В ответ на ход белых 2 черные с темпом играют *ханэ* 3 а затем 5. После хода черных 7 ...

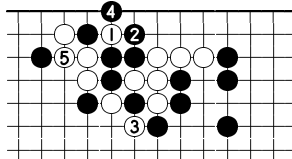
Диаг. 5 (Успех черных, но ...) На проталкивание белых 8 и разрезание 10 черные отвечают 11 и 13. Несмотря на то, что белым удалось построить *поннуки*, захват трех белых камней дает черным позицию лучше, но ...



Диаг. 4



Диаг. 5

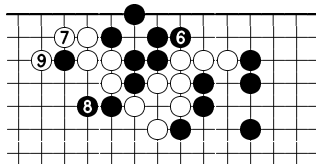


Диаг. 6

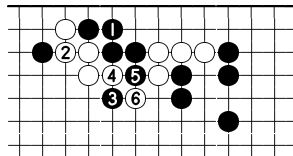
Диаг. 6 (Белые сопротивляются) Взятие камня ходом 12 на *Диаг. 5* белые могут предупредить разрезанием 1. Естественно черные играют 2. Теперь белые берут камень ходом 3. Выбор черных не велик и они съедают камень ходом 4, но после соединения белых 5 у черных тяжелая позиция. Далее ...

Диаг. 7 (Черные наполовину разбиты) Если черные защищают группу 6, белые делают хороший ход 7. Черным необходимо сыграть 8. После хода белых 9 черным остается надеяться на лучшее.

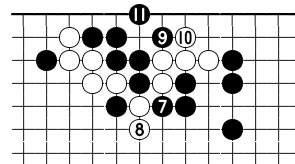
Диаг. 8 (Улучшения черных) Однако, если черные не хотят неприятностей предыдущей диаграммы, им достаточно соединиться 1. Если белые защищаются 2, прыжок черных 3 — правильная последовательность ходов.



Диаг. 7





Диаг. 8

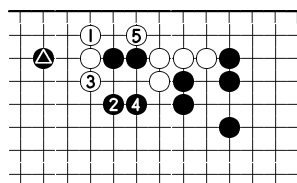


Диаг. 9

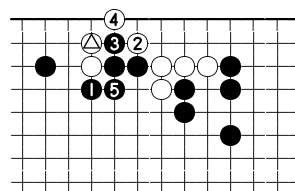
Диаг. 9 (Черные могут захватить, но ...) Черные разрезают 7 и строят глаз ходами 9 и 11, выигрывая *сэмэй*. Не смотря на захват пяти камней, не очевидно, что позиция черных лучше. Вернемся на несколько ходов назад ...

Диаг. 10 (Белые сделали петлю) Вместо хода 2 на на *Диаг. 4* белые могут сыграть 1. Если черные выпрыгивают 2, белые играют с темпом 3, а затем соединяются через низ 5. В конечной позиции камень  расположен не на месте и у черных посредственная позиция.

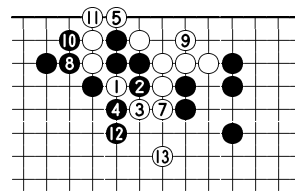
Диаг. 11 (Сопротивление черных) После спуска  *ханэ* черных 1 более жесткое сопротивление. Белые соединяются через низ 2, но после соединения 5 у черных возникает позиция, с которой вполне можно играть.



Диаг. 10



Диаг. 11



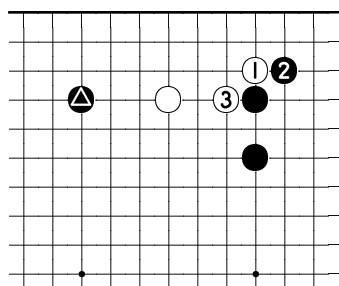
Диаг. 12

 → 

Диаг. 12 (Белые разрезают) Вместо хода 4 на предыдущей диаграмме белые могут сначала разрезать 1. Острый ход. После *атар* черных 2 дальнейший обмен ходов вынужденный и после *тоби* 13 у белых прекрасная позиция.

Вывод таков, наиболее сильные ходы черных это 1 и 3 на *Диаг. 1*.

Начальная позиция 8




Белые пытаются построить *сабаки* играя 1 и 3.
Как следует отвечать черным?

Будьте готовы атаковать

У черных несколько вариантов ответа. Для того, чтобы выбрать правильный, черные не должны забывать, что в этом месте белые собираются построить *сабаки*.

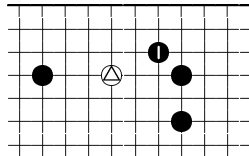
Правильный подход

Учитывая камень , делайте что-нибудь, что мешает белым стабилизироваться. Поддерживайте возможность начать атаку.

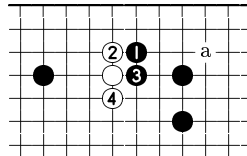
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Если черные атакуют первыми) Для справки, предположим что белые не играют 1 и 3 на *Начальной диаграмме*. В этом случае черные 1 переходят в атаку первыми, это хороший ход. В такой ситуации попытка оживить камень \triangle будет чрезвычайно болезненна для белых.

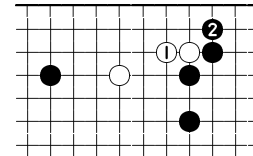
Диаг. 2 (Только усиливать белых) Часто играют *кейма* 1, но после ходов 2 и 4 белые только усиливаются. При этом у белых остается возможность вторжения в угол ходом «а».



Диаг. 1



Диаг. 2

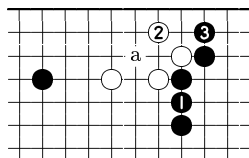


Диаг. 3

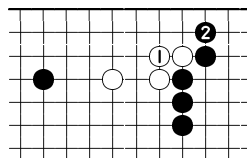
Диаг. 3 (У белых тяжелая группа) Снова вернемся к *Начальной позиции*. *Ханэ* белых 3 важное *тесуджи* для построения *сабаки*. Если вместо этого белые вытягиваются 1, то после спуска черных 2 у белых тяжелая форма.

Диаг. 4 (Правильный способ атаки) В сфере влияния черных белые стараются построить *сабаки*, поэтому черные должны помешать этому. Создание прочных конструкций ходом 1 надежный метод борьбы. *Какецуги* белых 2 правильная форма, и теперь спуск черных 3 также правильно продолжает атаку. После этого черные могут рассматривать атаку ходом «а».

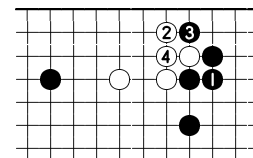
Диаг. 5 (У белых тяжелая форма) Если вместо *какецуги* 2 на предыдущей диаграмме белые соединяются жестко 1, черные все равно спускают 2. Позиция белых слегка тяжеловата.



Диаг. 4



Диаг. 5

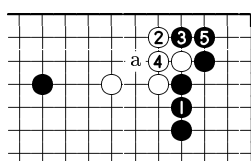


Диаг. 6

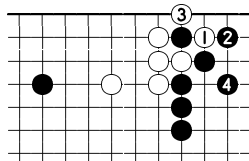
Диаг. 6 (Получение *сентэ*) На *Диаг. 4* приведен вариант, где черные защитились, сохраняя возможность атаковать позже. В некоторых случаях черные хотят получить *сентэ*, чтобы сыграть в другом месте первыми. Для этого можно просто соединиться 1. *Какецуги* 2 по-прежнему лучший ход белых, далее следует обмен 3 и 4. Теперь черные могут сыграть в другом месте — *тэнзуки*. Но, если черные ошибутся ...

Диаг. 7 (У черных странная позиция) Если черные сначала соединятся 1 а затем играют *атаки* 3, то это им совсем не помогает. После соединения черных 5 исчезло заглядывание «а» и атакующий потенциал испарился. А если черные пропустят соединение 5, пытаясь получить *сентэ* ...

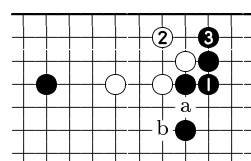
Диаг. 8 (Белые съедают камень в *сентэ*) Когда белые съедают камень, играя 1 и 3, черные не могут пропустить ход 4. Иными словами белые забирают камень в *сентэ*. Чтобы понять на сколько это плохо для черных, достаточно сравнить эту позицию с результатом *Диаг. 6*. Далее ...



Диаг. 7



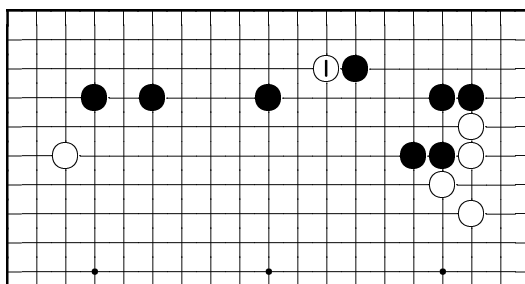
Диаг. 8



Диаг. 9

Диаг. 9 (Камни черных не эффективны) Соединение 1 в сочетании со спуском 3 для черных не эффективно. Ясно без слов, что камень в пункте «а» был бы более полезен при атаке белых. Например, в данной позиции белым значительно проще продолжить ходом «b» и попытаться стабилизировать группу, по сравнению с позицией, где камень черных стоит в пункте «а».

Начальная позиция 9



Как должны отвечать черные на удар белых 1?

Стремление разрушить построение черных

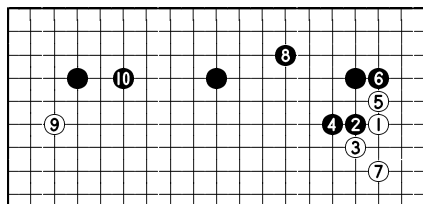
Такая позиция часто возникает при игре с форой 6 или более камней. От безвыходности белые играют *уже* 1. При игре с форой ходы такого типа часто приводят к разрушению позиции черных.

Правильный подход

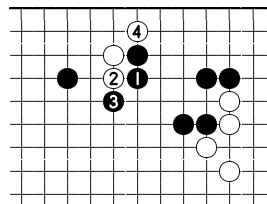
События происходят глубоко в территории черных, поэтому черные должны получить из этой ситуации пользу.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Здесь показаны ходы, которые приводят к *Начальной позиции*. Белые играют 1, а черные выбирают *цукэ-ноби джосеки*. Затем белые нападают *какари* 9, черные защищаются 10.



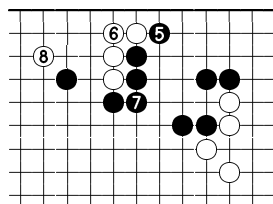
Диаг. 1



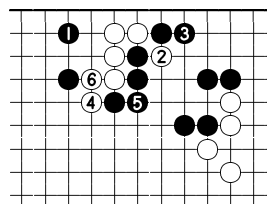
Диаг. 2

Диаг. 2 (Стандартная защита) Сначала рассмотрим вариант обычной обороны, в котором черные удлиняются 1. После ответа белых 2, черные должны преграждать 3. Теперь белые играют *ханэ* 4.

Диаг. 3 (Белые строят *сабаки*) Если черные преграждают 5 и пассивно соединяются 7, то белые могут отпрыгнуть 8 и построить *сабаки*. Правый верхний угол черных надежен, но если быть более точным, то следует отметить, что он переконцентрирован.



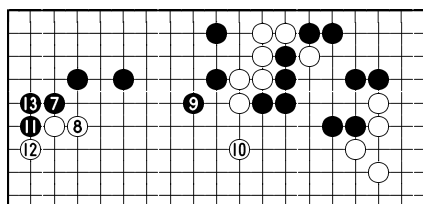
Диаг. 3



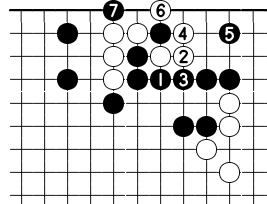
Диаг. 4

Диаг. 4 (Черные сопротивляются) Прежде чем соединиться 7 на предыдущей диаграмме, черные по крайней мере должны попытаться оказать сопротивление ходом 1. Белые разрезают 2 и вылезают в центр 4, 6, но ...

Диаг. 5 (Черные захватывают территорию) Черные играют 7 – 13, оформляя территорию и получая прекрасную позицию.

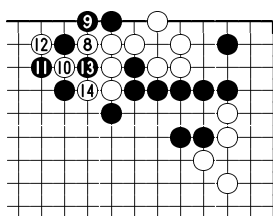


Диаг. 5

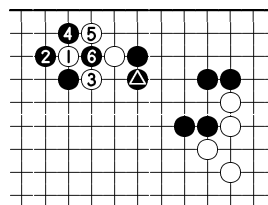


Диаг. 6

Диаг. 6 (Черные пытаются убить) Что произойдет, если вместо хода 3 на *Диаг. 4* черные попытаются убить группу белых, играя 1? Черные продолжают 7 и ...



Диаг. 7

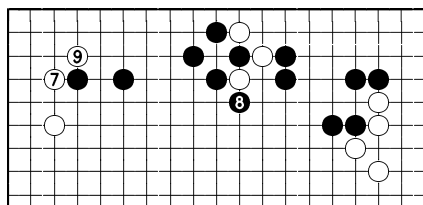


Диаг. 8

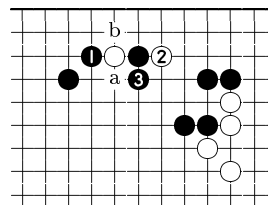
Диаг. 7 (Черные разгромлены) Белые вылезают наружу 8 – 14 и черные развалились.

Диаг. 8 (Белые стремятся создать *ко*) После хода \triangle (ход 1 на *Диаг. 2*) у белых имеется возможность создать *ко*, присоединяясь 1. Черные принимают вызов, отвечая 4 и 6, но ...

Диаг. 9 (У белых игровая позиция) У белых есть хорошая *ко* угроза 7. Если черные ходом 8 завершают *ко*, белые ходом 9 отбирают угол и получают замечательную позицию. Поэтому ...



Диаг. 9

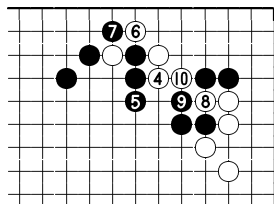


Диаг. 10

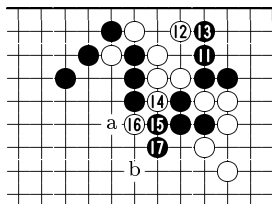
Диаг. 10 (Хороший ход черных) Уклоняясь от ситуации *ко*, показанной на *Диаг. 8*, черные могут сыграть *косуми* 1. Это хороший, прагматичный ход. Если белые отвечают «а», черные играют «b» и получают хорошую позицию. Поэтому белые должны играть 2, рассчитывая на усложнение позиции. Удлинение 3 — очевидное продолжение.

Диаг. 11 (Сэмэй) Белые рассчитывают на разрезание после хода 8. Однако, у черных все в порядке, если на ход 4 они ответят простым удлинением 5. После разрезания 8 и 10 ...

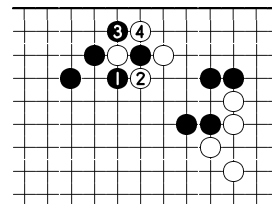
Диаг. 12 (Черные выигрывают) Ход черных 11 ключевой в этом *сэмэй*. У белых нет выбора, они играют 12, 14 и разрезают 16. Поворот черных 17 выигрывает *сэмэй*. Если после этого белые с темпом играют «а» и окружают черных «b», у белых только 3 *дамэ* и черные выигрывают *сэмэй*.



Диаг. 11



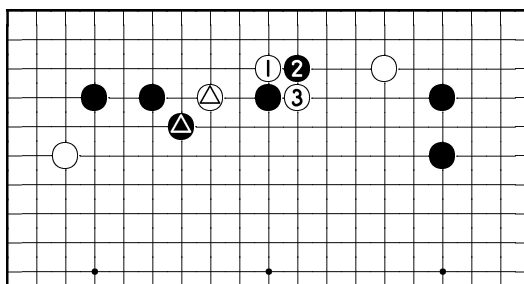
Диаг. 12



Диаг. 13

Диаг. 13 (Черные растерялись) Захват камня ходом 1 вместо удлинения 3 на *Диаг. 10* позволяет белым поиграть в этом месте. *Атари* белых 2 и 4 приводит к усложнению позиции.

Начальная позиция 10



Ходами 1 и 3 белые пытаются отвлечь внимание черных
и усложнить позицию.
Как должны отвечать черные?

Стремитесь к упрощению

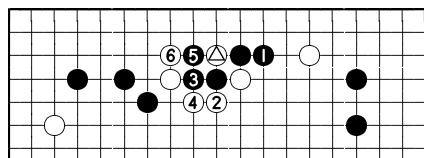
После обмена камнями \triangle и \blacktriangle белые сыграли *уже* 1 и разрезали 3. Черным
следует искать простой ответ.

Правильный подход

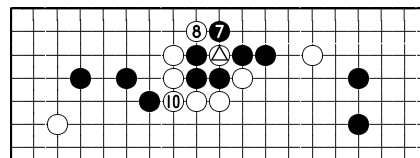
Есть много вариантов ответа, но черные должны избегать усложнений.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Черные попались) Удлинение 1 оправдывает надежды белых. Играя *атари* 2 и 4, белые ловко жертвуют одиночный камень \triangle . После следующего *атари* 6 ...



Диаг. 1

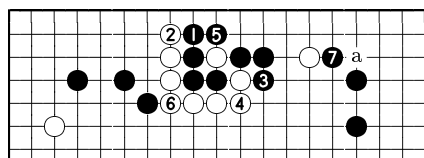


Диаг. 2

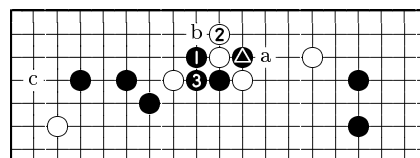
9 → \triangle

Диаг. 2 (Черные слабы) Если черные забирают камень \triangle , то после очередного *атари* 8 белые соединяются 10. Группа черных в левом верхнем углу становится чрезвычайно слабой. Кроме этого группа черных на стороне имеет неприятную сжатую форму.

Диаг. 3 (Белые сильны) Удлинение 1, вероятно, чуть лучше для черных чем ход 7 на предыдущей диаграмме, но после варианта 2 – 6 у белых хорошая прочная позиция. Ходом 7 черные пытаются предотвратить занятие белыми пункта «а», однако, левые камни черных столь слабы, что черным вероятно не стоит так играть.

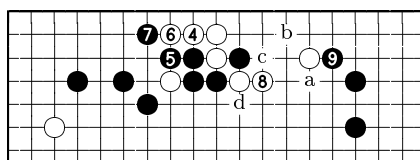


Диаг. 3



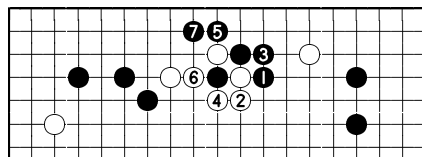
Диаг. 4

Диаг. 4 (Правильный ответ 1) *Атари* 1 и соединение 3 — хороший, спокойный ответ. Черные хотят пожертвовать камень \triangle . Если белые захватывают камень ходом «а», черные могут ограничить «b» и затем сыграть «с», окружая территорию с хорошей формой. Поэтому ...



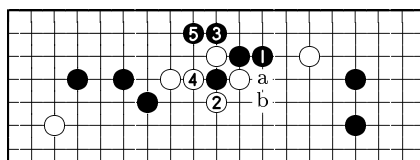
Диаг. 5

Диаг. 5 (Простой путь черных) Белые поползут 4 и 6. Черные терпеливо ответят 5 и 7. После хода белых 8 для *косуми* черных 9 идеальное время. Даже если белые поднимутся «а» у их группы остается очень плохое *аджи* — черные могут сыграть «b». Этот путь один из простых для черных. Если белые вместо хода 8 займут пункт «с», у черных имеется прекрасный ответ «d».



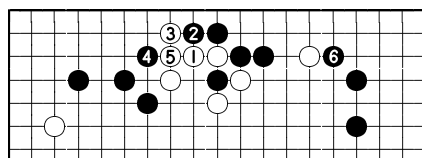
Диаг. 6

Диаг. 6 (Правильный ответ 2) *Атари* 1 и соединение 3 еще один хороший простой ответ. После хода белых 4 черные жертвуют камень, играя 5 и 7.



Диаг. 7

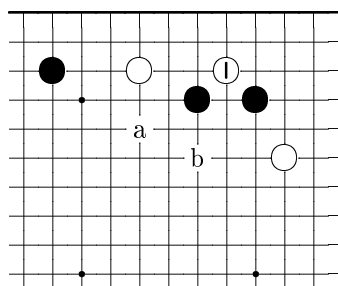
Диаг. 7 (Поннуки) Попытка применения этой же стратегии жертвы камня, без обмена 1 и 2 на предыдущей диаграмме, не очень хороша. В таком варианте у белых возникает *поннуки* и на ход черных «а» белые ответят *ханэ* «b».



Диаг. 8

Диаг. 8 (Приемлемо для черных) Если белые удлинятся 1 вместо хода 4 на предыдущей диаграмме, черные могут сделать темповые ходы 2 и 4 и после 6 получить вполне игровую форму.

Начальная позиция 11



Белые неожиданно атакуют 1.
Как должны отвечать черные?

Неожиданная атака

Вместо заглядывания белых 1, обмен ходами белые «a», черные «b» является *джосеки*. Но простого знания *джосеки* не достаточно. Воспользуемся возможностью исследовать неожиданную атаку белых 1.

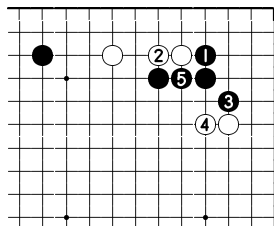
Правильный подход

Настойчивое отрезание камня 1 приведет к неудаче.

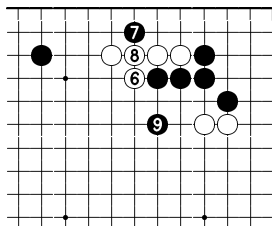
[↑](#) [↑](#) Оглавление [↑](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Спокойный ответ) Ограничение ходом 1 — естественный ответ черных. После вытягивания белых 2, для черных подходящее время сыграть *косуми* 3 и соединиться 5. Далее ...

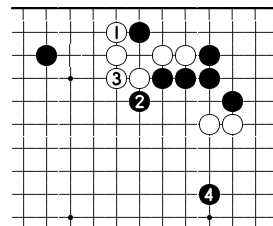
Диаг. 2 (Поиск атаки) Ход белых 6 единственный. Построение белых будет сжато, если они позволят черным сыграть 6. Черные могут с темпом заглянуть 7, затем развиться 9, одновременно атакая на два камня на правой стороне и на группу белых на верхней стороне.



Диаг. 1



Диаг. 2

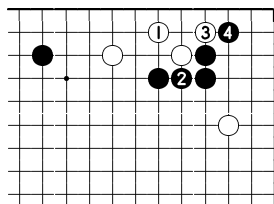


Диаг. 3

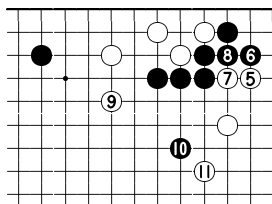
Диаг. 3 (Мучения белых) Белые не могут сопротивляться, играя 1 вместо хода 8 на предыдущей диаграмме. На *ханэ* черных 2 белые должны ответить 3. После атаки черных 4 у белых тягостная позиция.

Диаг. 4 (Вариант белых) Белым нет необходимости в точности следовать *Диаг. 1*. Они могут выбрать *косуми* 1. Соединение черных 2 и *ханэ* белых 3 естественны, однако, теперь ограничение черных 4 учтено в планах белых.

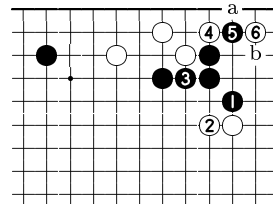
Диаг. 5 (Прекрасная форма белых) Последовательность от заглядывания 5 до развития 9 окрыляет белых. На ход черных 10 белые отвечают 11, создавая хорошую форму с атакой.



Диаг. 4



Диаг. 5

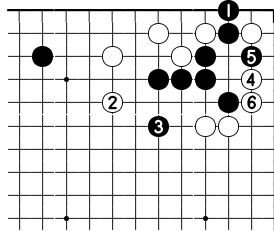


Диаг. 6

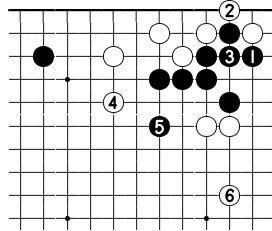
Диаг. 6 (Мучения черных) Предположим, черные попытаются усилиться 1, прежде чем соединиться и ограничить белых. После хода белых 6 позиция черных по-прежнему безрадостная. Они могут спуститься «а» или защититься «b» ...

Диаг. 7 (Без глаз) Если черные попытаются спуститься 1, белые прыгнут 2 и посмотрят на реакцию черных. Если черные побегут 3, белые сыграют 4 и 6, лишая черных двух глаз.

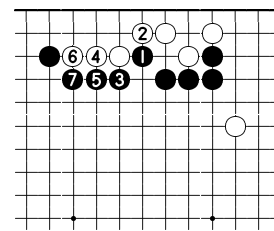
Диаг. 8 (Тягостная форма) Если черные защищаются 1, белые играют *атари* 2 и выбегают 4. После хода черных 5 белые защищают правую сторону 6. Легкая партия для белых.



Диаг. 7



Диаг. 8

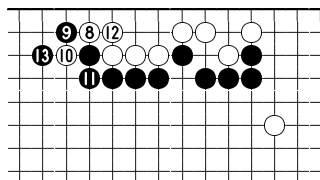


Диаг. 9

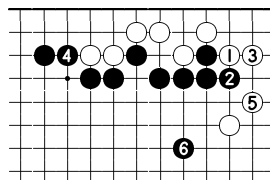
Диаг. 9 (Решительный ход) Черным не следует ограничивать белых ходом 4 на *Диаг. 4*. Верным решением будет построение внешнего влияния ходами 1 – 5. Это хорошая стратегическая игра. Черные закрывают белых ходом 7 и ...

Диаг. 10 (Подавляющее влияние черных) На *ханэ* белых 8 черные, конечно, отвечают двойным *ханэ* 9. Внешнее влияние черных, после захвата одиночного камня ходом 13, становится гигантским. Белые получили небольшую территорию, но это не должно беспокоить черных.

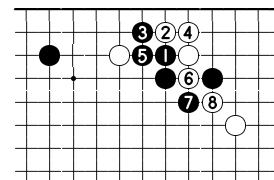
Диаг. 11 (У черных хорошо) Если белых не устраивает внешнее влияние черных, полученное на *Диаг. 10*, они могут сыграть 1 вместо хода 6 на *Диаг. 9*. Черные, после защиты 2, могут сделать очень хороший ход 4. Это позволяет белым соединиться 5, однако, играя 6 черные демонстрируют хорошее решение. Влияние черных столь же сильно как на *Диаг. 10*.



Диаг. 10



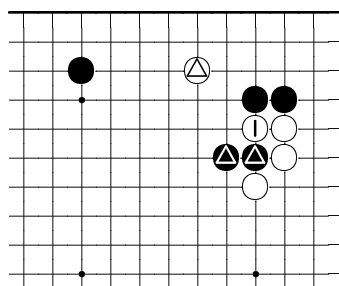
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Ошибка черных) Немедленное отрезание камня белых ходом 1 неразумно. Белые играют *ханэ* 2 и соединяются 4, затем 6 и разрезают 8. У каждого игрока по одному отрезанному камню, но у белых большая территория в углу.

Начальная позиция 12





Белые протискиваются ходом 1.
Что теперь должны делать черные?

Обмен

Протискивание белых 1 на самом деле не очень хороший ход. Однако, при неточном ответе черных белые могут снять богатый урожай.

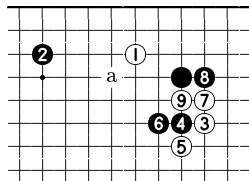
Правильный подход

Черным следует считать легкими два камня  и быть готовыми к обмену их на камень . Это простейший путь.

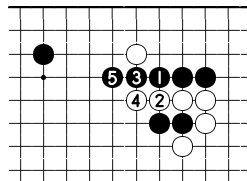
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Эта позиция возникает после *какари* белых 1 и *хасами* черных 2. Белые играют второе *какари* 3 а черные отвечают 4, 6 и преграждают 8. Вместо хода 9 белые обычно начинают борьбу с хода «а».

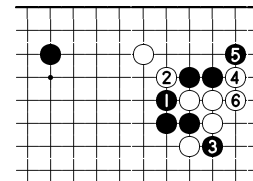
Диаг. 2 (Спокойная игра черных) Вытянуться 1 это лучший ход черных. Если белые продолжают 2 и 4, то черные спокойно отвечают 3 и 5, получая великолепную позицию. Влияние белых слабо по сравнению с территорией черных. Если черные не делают ход 1 ...



Диаг. 1



Диаг. 2

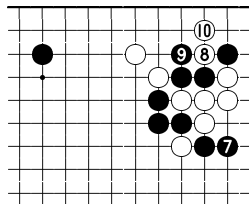


Диаг. 3

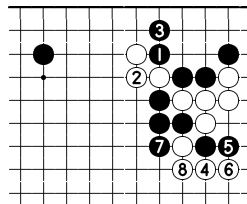
Диаг. 3 (В таком ответе нет необходимости) В ограничении ходом 1 нет необходимости. Разрезание белых 2 приводит к тяжелой борьбе для черных. Если черные разрезают 3, белые играют *ханэ* 4 и соединяются 6, а затем ...

Диаг. 4 (Черные потерпели крах) Если бы спуск черных 7 работал, это был бы великолепный ход, но после разрезания белых 8 позиция черных разваливается. Поэтому вместо хода черных 7 ...

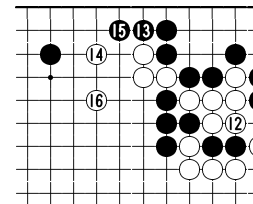
Диаг. 5 (Другой подход черных) Черным остается сыграть *атами* 1 и защитить угол 3. Однако, захват камня ходом 4 — большой успех белых. Черные играют с темпом 5 и 7, но ...



Диаг. 4



Диаг. 5

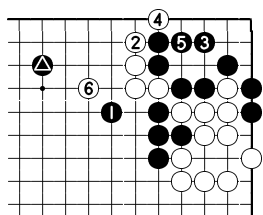


Диаг. 6

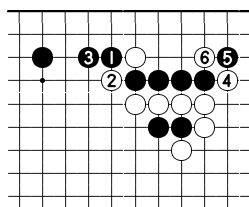
Диаг. 6 (Черным тяжело) Черные играют 13 и 15, но белые отвечают 16, усиливая свою группу. В этом варианте белые сильнее на правой стороне, а четыре камня черных в центре еще не стабилизированы. Такой результат не выгоден черным. Вместо хода 13 черные могут попытаться ...

Диаг. 7 (Преимущество белых) Черные могут попытаться сыграть 1, но теперь ход белых 2 в *сентэ*. Черные обязаны ответить 3 и 5, поэтому белые успевают выскочить 6. Камень \triangle оказался в неудачной, опасной позиции.

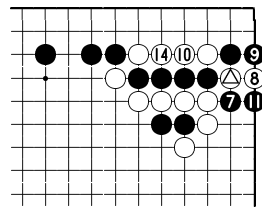
Диаг. 8 (Поспешные действия черных) Для справки, поспешная попытка черных захвата одиночного камня ходом 1 вместо хода 5 на *Диаг. 2* не приводит к успеху. После разрезания 2, ходы белых 4 и 6 прекрасные *тесуджи*.



Диаг. 7



Диаг. 8



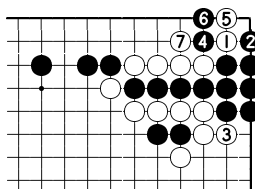
Диаг. 9

12 → \triangle , 13 → 8, 15 → \triangle

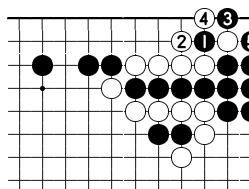
Диаг. 9 (Черные зажаты) Если черные разрезают 7, белые спускают 8 и после хода 14 черные аккуратно спрессованы.

Диаг. 10 (Черные гибнут) Белые играют 1, начиная *сэмэй*. Ход черных 2 не помогает, после ограничения 3 черные проигрывают *сэмэй*. Когда черные разрезают 4, работает спуск белых 5. Поэтому, вместо хода черных 2 ...

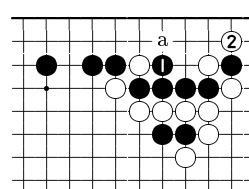
Диаг. 11 (Ko) Разрезание черных 1 предусмотрительный ход. Белые захватывают одиночный камень ходом 2, а черные создают *ко*, играя 3 и 5. Однако же, довести такую позицию до *ко*-борьбы не может быть хорошим результатом для черных.



Диаг. 10



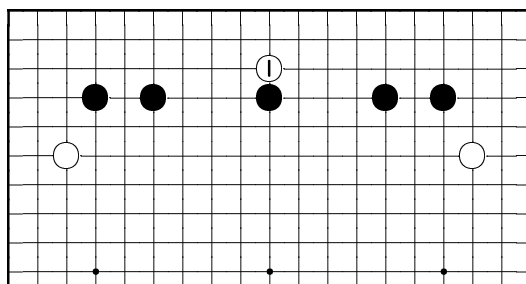
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Большие потери черных) Для предотвращения результата последних диаграмм черные могут осмотрительно сыграть 1, вместо хода 7 на *Диаг. 9*. Однако, позволить белым сыграть 2 это большая потеря для черных. Более того, в дальнейшем белые могут ужать черных, играя «а». И это все, чего могут добиться черные.

Начальная позиция 13



Что противопоставить необычной атаке белых 1?

Надежно

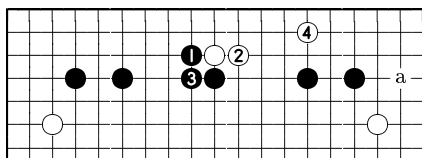
Присоединение белых 1 кажется необоснованным, но дальнейшие события зависят от ответа черных. Используйте эту возможность для поиска правильного ответа.

Правильный подход

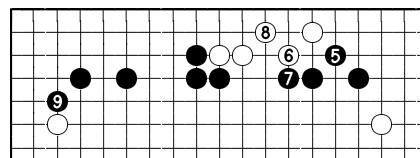
Белые внедрились в сферу влияния черных, но захват белого камня выглядит нереально. Вместо этого черным следует ответить надежно, без слабостей.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Начальные ходы) Для черных нет другого хода кроме ограничения 1 (или в пункт 2, что то же самое). После вытягивания белых 2 жесткое соединение 3 хороший ход. Белые бегут 4, стремясь отобрать как можно больше территории у черных. Черным придется смириться с этим. Если у черных есть камень в пункте «а», им необходимо ограничивать белых ходом 2 вместо 1.



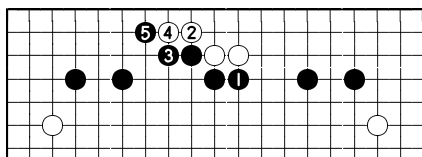
Диаг. 1



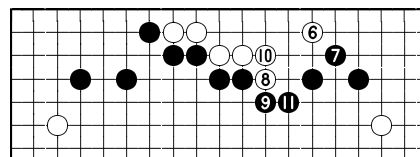
Диаг. 2

Диаг. 2 (Переход к атаке) Диагональный ход черных 5 является совершенно необходимым. Белым лучше всего выжить, играя 6 и 8, поэтому у черных появляется возможность перейти к атаке 9. Ход черных 9 не только атакует белых, он играет большую роль в завершении построения территории в углу. Иными словами, такое продолжение — идеальная картина создания территории при атаке.

Диаг. 3 (Не активно) Ход 1 вместо жесткого соединения 3 на *Диаг. 1* демонстрирует отсутствие уверенности. После *ханэ* белых 2 и удлинения 4 ограничивающий ход черных 5 оставляет плохое *аджи*.



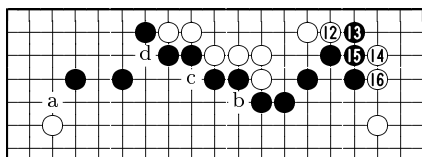
Диаг. 3



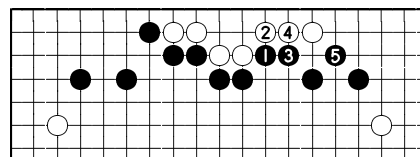
Диаг. 4

Диаг. 4 (Локализованы, но ...) Белые бегут 6. Черные отвечают 7–11 и изолируют группу белых, но ...

Диаг. 5 (Остаются точки разрезания) Белые могут быстро развиваться, играя 12–16. После этого у черных, даже если они начнут атаку ходом «а», остаются ужасные точки разрезания «b», «с» и «d».



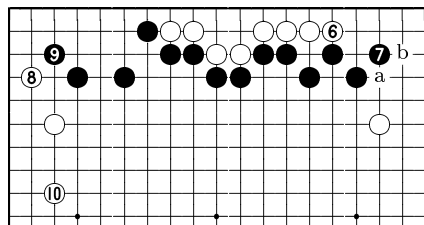
Диаг. 5



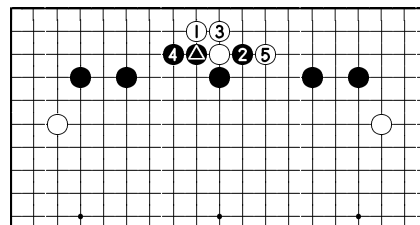
Диаг. 6

Диаг. 6 (Улучшенная попытка черных) Вместо диагонального хода 7 на *Диаг. 4* черным вероятно лучше сделать темповый ход 1. Белые должны выживать 2 и 4, и теперь после диагонального хода 5 разрезающих точек становится меньше. Но такой результат все еще не совсем хорош для черных из-за ...

Диаг. 7 (Белые в безопасности) После темпового хода 6 белые первыми играют на левой стороне. После ходов 8 и 10 белая группа стабилизирована а ценность черной стенки наполовину уменьшилась. С другой стороны, если черные пропустят ход 7 и начнут атаку слева первыми, то белые сыграют 7, черные «а», белые «b», заталкивая черных в территориальную дыру. Трудно найти удовлетворительный результат в дальнейшей борьбе.



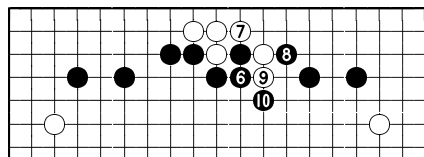
Диаг. 7



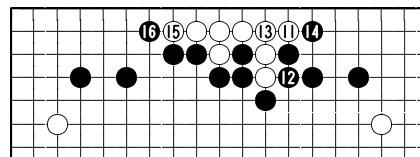
Диаг. 8

Диаг. 8 (Белые усложняют позицию) Стандартная игра как на *Диаг. 1* не очень привлекательна для белых. Серьезным усложнением в ответ на ограничение \triangle является ход белых 1. *Атари* 2 и вытягивание 4 хороший практичный ответ черных. Белые могут попытаться стабилизировать группу ходом 5, но ...

Диаг. 9 (Сильный ответ черных) Черные соединяются 6. После объединения белых 7 черные могут атаковать ходами 8 и 10.



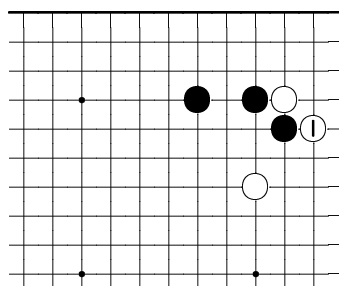
Диаг. 9



Диаг. 10

Диаг. 10 (Белые захвачены) Попытка белых ускользнуть ходом 11 запоздала. После хода черных 16 белые обречены. Это означает, что ход белых 1 на *Диаг. 8* необоснован.

Начальная позиция 14



Как должны реагировать черные
на необычную атаку белых 1?

Отчаянный удар

Ход белых 1 — отчаянный удар. Существует несколько способов ответа и лучший из них, вероятно, зависит от вашего стиля игры.

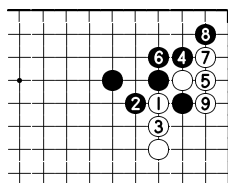
Правильный подход

Обычно лучше играть прямолинейно, без изощрений. Однако, иногда прямолинейно играть трудно ...

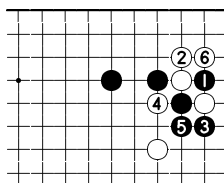
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Правильная игра белых) Посмотрим, как белые должны играть в действительности. Вместо хода 1 на *Начальной позиции* обычно разрезают 1 и пытаются построить *сабаки*. После этого у черных много вариантов ответа, но самый простой это *атари* 2 и 4, затем соединение 6. После того, как белые захватят камень ходом 9, позиция стабилизируется.

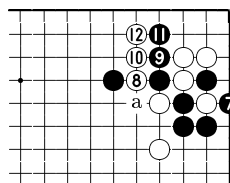
Диаг. 2 (Энергичное сопротивление) К сильному сопротивлению приводит разрезание черных 1. На ответ белых 2 черные захватывают камень ходом 3, но после ходов белых 4 и 6 черные обеспокоены усложнением борьбы. Продолжим ...



Диаг. 1



Диаг. 2

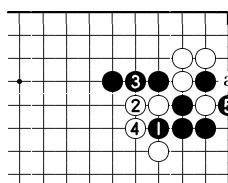


Диаг. 3

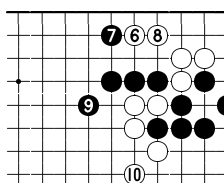
Диаг. 3 (Черные попались в ловушку) Захват камня ходом 7 это как раз то, на что рассчитывают белые. Последовательность 8 – 12 показывает насколько велика ошибка черных. Вместо удлинения 9 черным, по крайней мере, следовало играть «а» и сдавливать противника для уменьшения потерь. В любом случае, после хода черных 7 становится ясно, что черных перехитрили. Вместо хода 7 ...

Диаг. 4 (Хороший ход) *Атари* черных 1 правильный ход. Если белые съедают камень ходом «а» вместо защиты 2, то черные играют 2 и становится ясно у кого преимущество. Поэтому белые сопротивляются 2 и 4, но после того как черные возьмут камень ходом 5, у белых нет хорошего ответа.

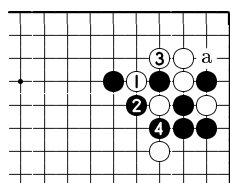
Диаг. 5 (Большое преимущество черных) Белые могут спасти угол играя 6 и 8, но ход 9 хорош тем, что одновременно является и атакующим и оборонительным. Белые играют *какецуги* 10 а черные получают прекрасную позицию защищаясь 11. Белые в углу еще не до конца построились и их центральная группа слаба. Так что белых ожидают тяжелые времена.



Диаг. 4



Диаг. 5

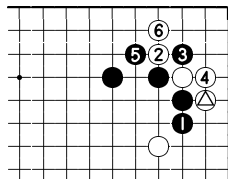


Диаг. 6

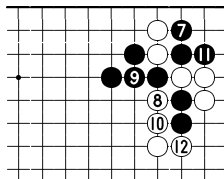
Диаг. 6 (У черных лучше) Поэтому вместо ограничения «а» белые играют *атари* 1. Самый сильный ответ черных разрезание 2 и белые должны съесть камень ходом 3. Черные 4 разделяют белых. Это прекрасный результат для черных. Черные ходом 2 не должны играть в пункт 3.

Диаг. 7 (Прямолинейная игра черных) Удлинение черных 1 — прямолинейный ответ на *ханэ* △. Посмотрим, как это работает. *Ханэ* белых 2 — *тесуджи* для выяснения реакции черных. Ходы черных 3 и 5 выглядят естественно, но белые спускаются 6. После этого ...

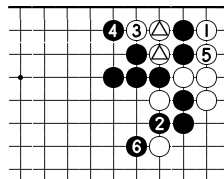
Диаг. 8 (Равенство) Черные должны ограничить белых ходом 7. Если белые хотят получить внешнее влияние, они разрежут 8 и захватят два камня ходом 10. Позиция стабилизируется после темпового обмена 11 и 12. По сравнению с вариантом на *Диаг. 4* у белых несколько лучшая форма. И еще ...



Диаг. 7



Диаг. 8

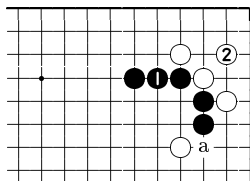


Диаг. 9

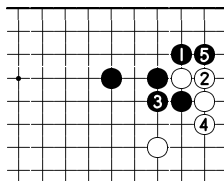
Диаг. 9 (Белые получают территорию) Если белые хотят получить территорию, то вместо хода 10 на *Диаг. 8* они могут сыграть 1–5. Но черные ходом 6 завершают построение прочной позиции и чувствуют себя хорошо. Ошибкой черных был бы ответ в пункт 3 на ход белых 1 с захватом двух камней △. Это позволит белым занять пункты 5 и 2.

Диаг. 10 (Черные получают влияние) Вместо хода 3 на *Диаг. 7* вероятно лучше соединиться 1. Белые вынуждены ответить *какецуги* 2, после чего у черных *сентэ* — они могут играть в другом месте или надежно «а». В любом случае, черные получили влияние.

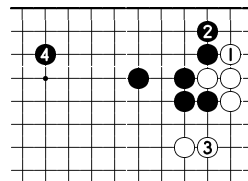
Диаг. 11 (Решительный ответ) *Атари* 1 и соединение 3 наиболее жесткая защита. Если белые вытягиваются 4, ограничение 5 дает черным хорошую надежную позицию. Так что белым вместо хода 4 следует попробовать что-то другое ...



Диаг. 10



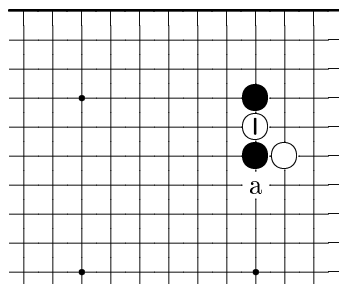
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (У черных великолепная позиция) Белые могут попытаться сыграть с темпом 1 а затем 3. Но черные получают прекрасную позицию расширяясь 4.

Начальная позиция 15



**Вклинивание белых 1 исключительно сложный ход.
Каков наиболее сильный ответ черных?**

Сложный ход

Ханэ белых «а» вместо хода 1 является *джосеки*, но черные также должны знать как отвечать на ход 1. В такой ситуации следует учитывать исход *шичо*.

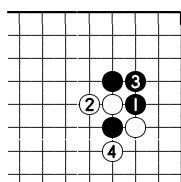
Правильный подход

Наиболее жесткий ответ может принести большое преимущество. Есть также и надежные варианты.

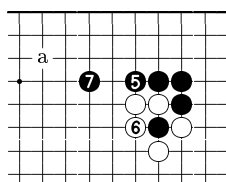
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Надежный способ) Если черные хотят сыграть надежно, разрезание снизу 1 — прекрасный ход. После удлинения белых 2, черные соединяются 3. Дальнейшие события зависят от исхода *шичо*. Белые играют 4, если *шичо* в их пользу ...

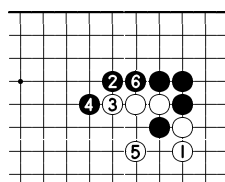
Диаг. 2 (Позиция определилась) После ходов черных 5 и 7 позиция стабилизируется. В дальнейшем белые могут «пощекотать» черных ходом «а», поэтому трудно поверить что черные выбрали лучший вариант.



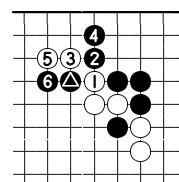
Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3



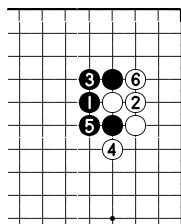
Диаг. 4

Диаг. 3 (Если *шичо* не в пользу белых) Если *шичо* в пользу черных, то вытягивание белых 1 единственный ход. Ходы черных 2 и 4 прекрасны, а после хода 6 результат невероятно хорош для черных.

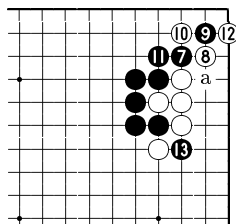
Диаг. 4 (Соппротивление белых неудачно) Если белые отвечают 1 и 3 на ход \triangle , черные играют 2 — 6 и белые ничего не достигли.

Диаг. 5 (Правильный ответ) Если *шичо* не в пользу черных, наиболее сильным ответом является *атари* снаружи 1 и соединение 3. Белые играют 4 и занимают ключевой пункт в углу 6.

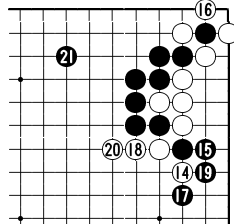
Диаг. 6 (Двойное *ханэ*) Затем черные играют двойное *ханэ* 7 и 9, хорошие ходы, не уступающие ни дюйма. Белые захватывают камень ходом 12 и разрезание 13 становится критическим пунктом. Если вместо хода 12 белые соединяются «а», черные спускаются 12.



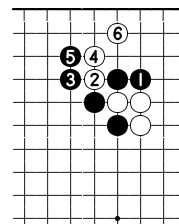
Диаг. 5



Диаг. 6



Диаг. 7



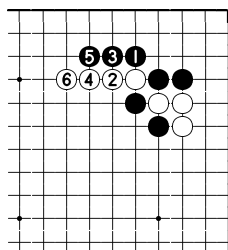
Диаг. 8

Диаг. 7 (Черные могут бороться) Предыдущая диаграмма продолжается боевым вариантом 14 — 21. В конечной позиции камни белых в центре слабаваты, поэтому у черных хорошие перспективы в предстоящей борьбе.

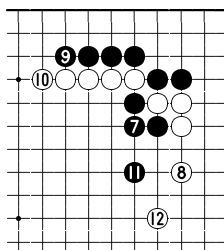
Диаг. 8 (Необоснованно для черных) Попытка ограничения 1 вместо соединения 3 на *Диаг. 5* выглядит неразумно. Белые разрезают 2 и черные должны что-то делать с этим камнем. *Атари* с внешней стороны 3 после хода белых 6 приводит к гибели угла и ...

Диаг. 9 (Безвольная игра черных) *Атари* черных 1 снизу предотвращает потери предыдущей диаграммы, но это игра без выбранного плана.

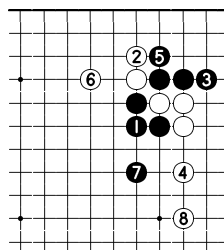
Диаг. 10 (Хорошая форма белых) Черные, вероятно, соединятся 7 и попытаются спасти центр. Белые начнут с развития 8, атакуя черных и в результате получая хорошую форму.



Диаг. 9



Диаг. 10

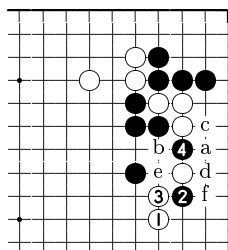


Диаг. 11

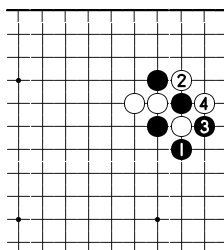
Диаг. 11 (Плавающая группа черных) Черные могут попытаться сыграть 1 и 3 вместо *атари* 3 на *Диаг. 8*, но ... Угол черных еще не вполне живой и после хода белых 8 четыре камня черных в центре плавают без базы для построения глаз. Ход белых 8 здесь важен ...

Диаг. 12 (Неточность белых) Если белые сыграют *кейма*, вместо хода 8 на *Диаг. 11*, их ожидает ловушка. Черные играют в пояс *кейма* 2 а затем вклиниваются 4 — хороший ход, который не легко найти. Теперь нет вариантов спасения трех белых камней. Например, белые «а», черные «b», белые «с», черные «d», белые «е», черные «f». Белые проигрывают *сэмэи*.

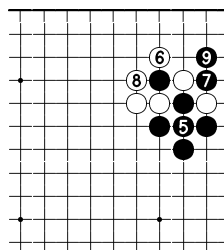
Диаг. 13 (Другая возможность черных) Вернемся к *Диаг. 1*. В некоторых специальных случаях черные могут контратаковать 1 вместо соединения 3 на *Диаг. 1*. Белые активно отвечают 2 и ...



Диаг. 12



Диаг. 13

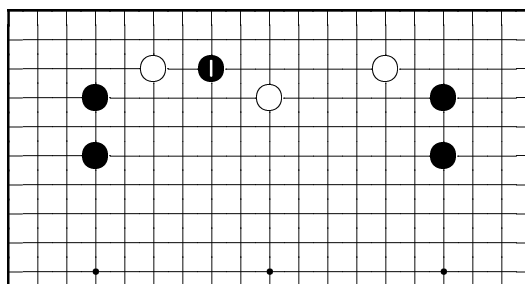


Диаг. 14

Диаг. 14 (Равный результат) Черные должны соединиться 5. Белые захватывают камень ходом 6. Черные разрезают 7 и удлиняются 9. Позиция хороша для черных, но и у белых нет причин для уныния.

В большинстве случаев варианты, начиная с хода черных 1 на *Диаг. 1* и кончая ходом 21 на *Диаг. 7*, являются лучшими для черных.

Начальная позиция 16



Вторжение черных 1 будет успешным,
но какой вариант приводит к стабильной позиции?

Не будьте слишком почтительны

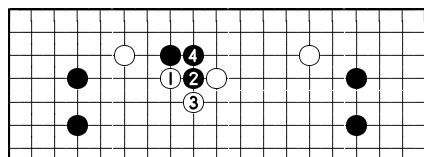
Черные не могут позволить себе быть слишком почтительными и всегда уклоняться от борьбы только из-за того что это игра с форой. Время от времени вы должны собираться с духом и вторгаться в сферу белых, например ходом 1.

Правильный подход

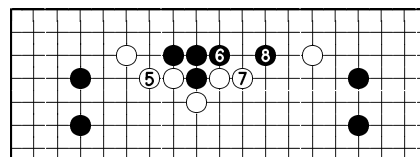
Если вы не знаете правильного продолжения вторжения 1, оно может нанести больше вреда чем пользы.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Черные 2 — хороший ход) Присоединение 1 наиболее известный ответ белых. Если вы вклиниваетесь 2, то достойны всех похвал. После *атари* белых сверху 3 и соединения черных 4 у белых остается два важных пункта разреза. Если же черные вместо вклинивания 2 просто удлинятся 4, белые соединятся 2 и не возникает разрезающих точек, приносящих беспокойство.



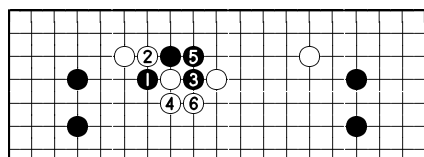
Диаг. 1



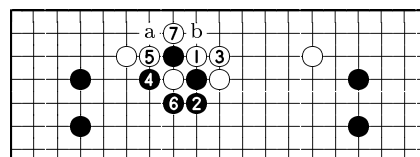
Диаг. 2

Диаг. 2 (Черные живут) Вытягивание белых 5 вынужденный ход. Черные играют 6 а затем прыгают 8, выживая без трудностей. Черные должны быть очень довольны, отрезав такой большой кусок от области белых. Однако, это приобретение черных позволяет белым создать приличную плотность камней. Так что черные перед внедрением должны дважды подумать, если позиция на всей доске позволяет белым использовать эту плотность.

Диаг. 3 (Классическое не *тесуджи*) Вместо вклинивания 2 на *Диаг. 1* играть сначала 1 а затем 3 — совершенно топорная, грубая последовательность. После ограничивающего хода белых 6 у черных быстро сокращаются степени свободы.

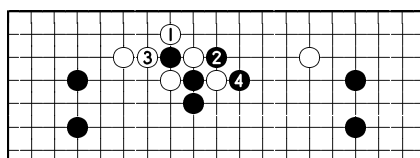


Диаг. 3



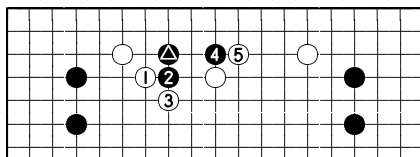
Диаг. 4

Диаг. 4 (Черные получают *сентэ*) Вместо ограничения 3 на *Диаг. 1* белые могут разрезать снизу 1 и соединиться 3. Играя 4 — 6, черные ловко строят плотность в *сентэ*. Если белые пропустят ход 7, черные создадут *ко* ходами «а» и «b».



Диаг. 5

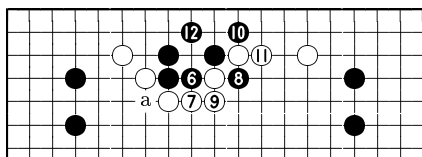
Диаг. 5 (*Шичо*) Если белые захватывают камень ходом 1, черные используют *шичо*, играя 2 и 4. Такой результат не выгоден белым.



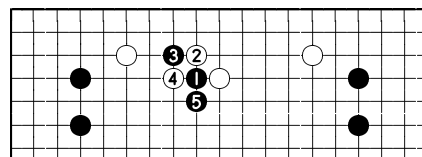
Диаг. 6

Диаг. 6 (Решительная игра белых) Ход белых 1 наиболее агрессивный ответ на вторжение \triangle . Однако, черным нечего бояться, они могут пойти на выход 2 а затем присоединиться 4. Этот вариант, стабилизирующий черных, полезно изучить. Если белые преграждают ходом 5 ...

Диаг. 7 (Черные живут) Быть искусным здесь нет необходимости, 6 и 8 хорошие ходы черных. После *атаки* 10 и построения формы 12 черные живут. Как и на *Диаг. 2* выживать таким способом имеет смысл только тогда, когда позиция на всей доске не позволяет белым больше использовать созданную внешнюю плотность камней. В дальнейшем черные могут эксплуатировать разрезание «а» или убегание камня 8.



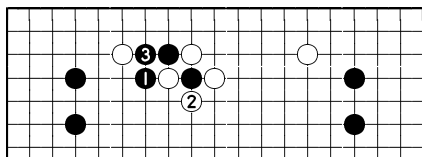
Диаг. 7



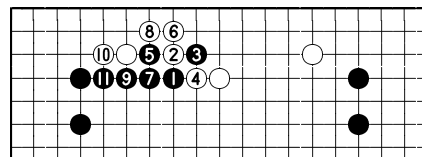
Диаг. 8

Диаг. 8 (Острое присоединение) Вместо вторжения 1 на *Начальной позиции* черные также могут присоединиться 1. Если белые защищаются снизу 2, черные играют *ханэ* 3 и удлиняются 5. Результат такой же как на *Диаг. 4*. Важным является наличие бойцовского духа направленного на получение внутренней области белых. Если же черные вместо хода 5 ...

Диаг. 9 (Поннуки) Для черных плохо играть 1 и 3, позволяя белым построить *поннуки* ходом 2.



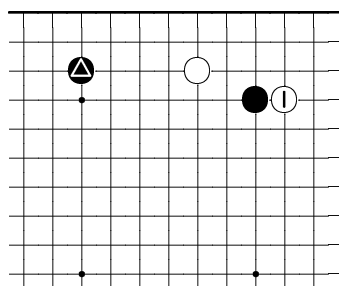
Диаг. 9



Диаг. 10

Диаг. 10 (Слишком высоко) Высокое вторжение черных 1 не очень энергичное. После защиты белых 2 выясняется, что вторжение черных в сферу белых не достаточно глубокое.

Начальная позиция 17




Белые ходом 1 пытаются привести в замешательство более слабого игрока.
Как защищаться черным?

Замешательство более слабого игрока

С ходами типа хода белых 1 не приятно иметь дело черным. Но если это не часто встречающийся ход, то он, вероятно, и не очень хорош.

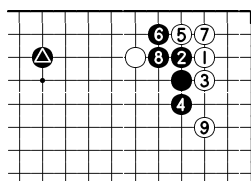
Правильный подход

Камень  может участвовать в борьбе, поэтому у черных нет оснований для уныния. Из возможных сопротивлений следует выбрать наиболее сильное.

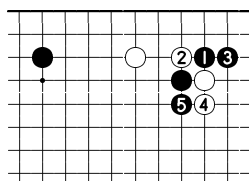
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Правильная игра белых) Вместо хода 1 на *Начальной позиции* играть *сан-сан* было бы правильно за белых. Последовательность ходов от черные 2 до белые 9 — *джосеки*.

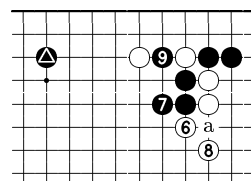
Диаг. 2 (Ходы черных 1 и 3 хорошие) Вернемся к *Начальной позиции*. *Сан-сан* черных 1 хороший ход. Для белых естественно начать борьбу с разрезания 2, но у черных есть отличный ответ, это спуск 3. Если белые вытягиваются 4, то черные 5 жизненно важный ход.



Диаг. 1



Диаг. 2

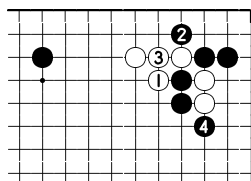


Диаг. 3

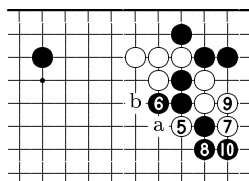
Диаг. 3 (У черных идеальная форма) У белых не богатый выбор, они играют *ханэ* 6, но черные могут построить пустой треугольник 7. В данном случае это хороший ход из-за *миаи* пунктов «а» и 9. Если белые защищаются 8, черные захватывают камень ходом 9, формируя с камнем \triangle идеальное взаимодействие. С другой стороны ...

Диаг. 4 (Если белые защищаются сверху ...) Если белые защищают верхнюю сторону, создавая ходом 1 «губы тигра», черные отвечают *атари* 2 и *ханэ* 4.

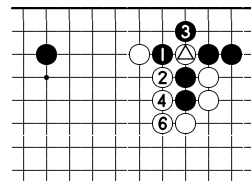
Диаг. 5 (Белые разбиты) Далее после хода черных 10 белые камни гибнут. Затем, если белые играют *атари* «а», черные просто удлинняются «b» и белые ничего не достигают. А если вместо этого белые попытаются сделать *атари* «b» для построения стенки, то все равно потери белых в углу слишком велики.



Диаг. 4



Диаг. 5



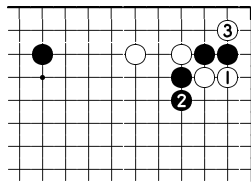
Диаг. 6

$\textcircled{5} \rightarrow \triangle$

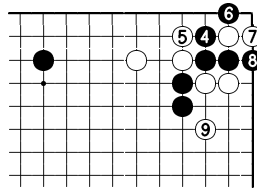
Диаг. 6 (Черные попадают в ловушку) Черным следует помнить, что если они не сделают «пустой треугольник» ходом 7 на *Диаг. 3* а сразу захватят камень ходом 1, то это выгодно белым. Белые разрезают 2 и играют *атари* 4. После соединения 6 белые могут быть довольны своим влиянием.

Диаг. 7 (Белые 3 хороший ход) Вместо вытягивания 4 на *Диаг. 2* ограничивающий ход белых 1 тоже хорош. Теперь, если черные вытягиваются 2, у белых есть замечательное *тесуджи* 3.

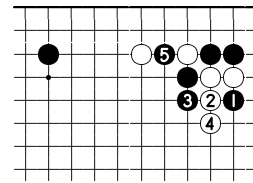
Диаг. 8 (Черные захвачены) Сопротивление черных ходом 4 не приносит успеха. Белые ограничивают 5 и спускаются 7, оба хода хорошие. После жертвы двух камней белые отпрыгивают 9. Камни черных в углу погибли. Означает ли это что вариант, начатый белыми на *Диаг. 7* является успешным?



Диаг. 7



Диаг. 8

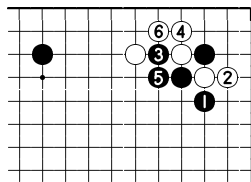


Диаг. 9

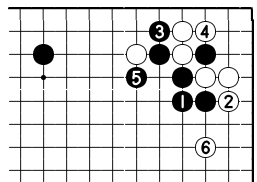
Диаг. 9 (Черные контратакуют) Черные могут контратаковать ходом 1. Если белые выходят 2, то черные играют с темпом 3 и захватывают камень ходом 5. Великолепно для черных.

Диаг. 10 (Грубая игра черных) Рассмотрим еще один вариант. Если вместо спуска 3 на *Диаг. 2* черные играют *атари* 1, белые вытягиваются 2. Теперь продолжение 3 и 5 будет большой ошибкой черных. У черных нет хорошего способа формирования своей группы. Поэтому, вместо хода 5 ...

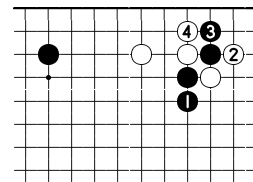
Диаг. 11 (У белых замечательно) Белым лучше соединиться ходом 1. После ответа белых 2 черные могут сыграть 3 и 5, получая контроль над верхней стороной, но только над ней. Однако, после выпрыгивания белых 6, у них есть все основания быть довольными. Это только означает, ход черных 1 на *Диаг. 10* не очень хороший ход.



Диаг. 10



Диаг. 11

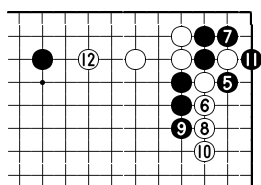


Диаг. 12

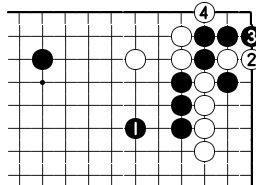
Диаг. 12 (Сильный ход белых) Что произойдет, если черные вытянутся 1? На первый взгляд этот ход выглядит миролюбивым, но белые могут оказать серьезное сопротивление, играя *атари* 2 и ограничивая 4. Черные разделены на две части. Далее, после хода белых 4 ...

Диаг. 13 (Группа черных плавает) Черным остается бороться за жизнь в углу, разрезая 5 и играя *атари* 7. Простое вытягивание 8 для белых хороший ход. Черные удлиняются 9 и забирают камень 11. Белые могут сыграть 12 и центральная группа черных плавает без базы для жизни. Это неудачный результат для черных.

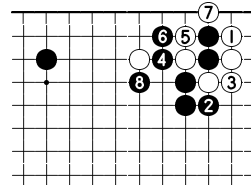
Диаг. 14 (Черные мертвы) Что произойдет, если черные не возьмут камень ходом 11 на предыдущей диаграмме, а вместо этого двинутся в центр, играя 1? Белые спускаются 2, а после *ханэ* 4 черная группа в углу гибнет.



Диаг. 13



Диаг. 14

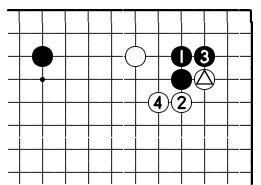


Диаг. 15

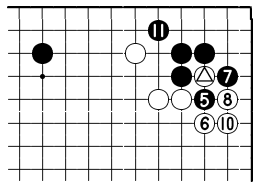
Диаг. 15 (Неверное направление для белых) Если белые вместо хода 4 на *Диаг. 12* играют 1, то результат полностью переворачивается. Черные играют *атари* 2 и после хода 8 у них прекрасное внешнее влияние.

Диаг. 16 (Белые контратакуют) Ход черных 1 — попытка мирного ответа на ход \triangle . То есть, если сейчас белые играют в пункт 3, то мы возвращаемся к варианту на *Диаг. 1*. *Ханэ* белых 2 очень сильный ход. Если черные ограничивают 3, то удлинение 4 хороший ход. Далее ...

Диаг. 17 (Слабая позиция черных) Лучшее, что могут сделать черные, это захватить камень, играя 5 и 7, но теперь ответ белых 6 и 8 сильные ходы. После соединения черных 9 и белых 10, черные вынуждены выживать 11. У черных низкая, неудовлетворительная позиция.

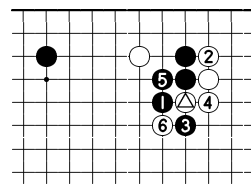


Диаг. 16



Диаг. 17

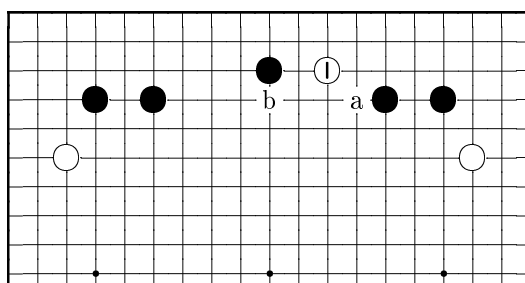
9 → \triangle



Диаг. 18

Диаг. 18 (Форма черных сжата) Если черные отвечают 1 на *ханэ* \triangle , то белые 2 захватывают *сан-сан* и позиция черных разделена. Черные вынуждены соединиться 5, но после разрезания белых 6 становится ясно, что у черных плохая позиция.

Начальная позиция 18



Ход белых 1 бесстыдное вторжение.
Как должны атаковать черные?

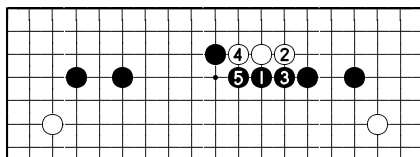
Заставьте белых выжить малой группой

В обычной ситуации сильный игрок слегка уменьшит сферу влияния черных ходами «а» или «b», но при игре с форой более сильный игрок часто вынужден делать не вполне обоснованные ходы типа вторжения 1.

Правильный подход

Невозможно захватить белых, поэтому черные должны заставить белых ограничиться скромной жизнью и захватить инициативу в другом месте.

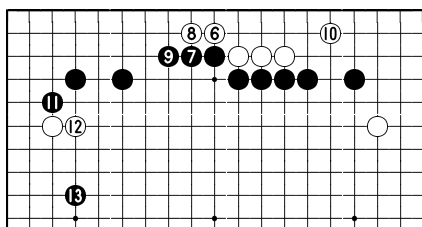
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)



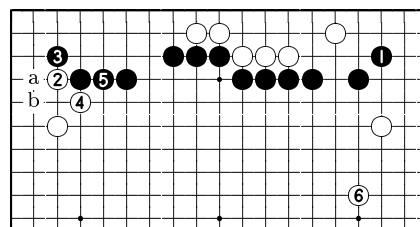
Диаг. 1

Диаг. 1 (Надежный путь) Присоединение черных 1 хорошее начало. Удлинение 2 и 4 это лучшее, что могут сделать белые. Ограничение 5 наиболее сильное продолжение за черных, хороший надежный путь.

Диаг. 2 (Черные переключаются на атаку) На *хане* белых 6 черные спокойно отвечают 7 и 9. После расширения 9, лучшее что могут сделать белые это обеспечить себе жизнь 10. Получив инициативу, черные атакуют 11 и 13. Это очень серьезная атака, так как поддержана только что построенной мощной стенкой черных. В варианте, начатом с хода 1 на *Диаг. 1*, кажется, что черные не оказали ни какого сопротивления, но при игре с форой важно играть терпеливо, надежно и прочно как здесь и не оставлять плохих *аджи*.



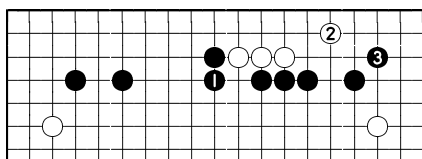
Диаг. 2



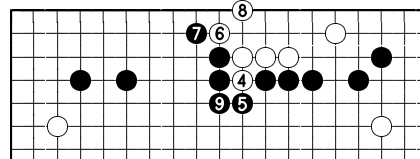
Диаг. 3

Диаг. 3 (Белые стремятся опередить) Если черные отвечают на все ходы белых и защищаются 1 вместо хода 11 на *Диаг. 2*, белые могут сыграть быстро и легко 2 – 6. Идея ходов белых 2 и 4 в том, что на атаку черных «а» белые могут ответить «b», подыскивая лучшие возможности для будущего *ко*.

Диаг. 4 (Черные могут сопротивляться) Если черных не устраивает откровенный стиль игры, показанный на *Диаг. 1 и 2*, они также могут удлиниться 1. Вот теперь, после хода белых 2, черные не могут пропустить возможность занять ключевой пункт 3.



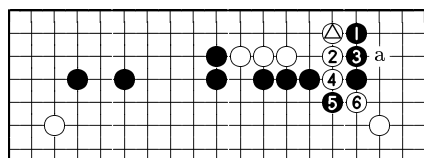
Диаг. 4



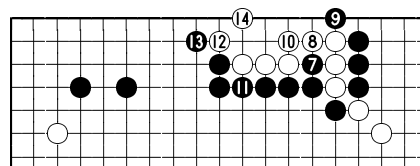
Диаг. 5

Диаг. 5 (Черные не должны довольствоваться *готэ*.) Для того, чтобы выжить, белые вынуждены играть 4 – 8, а черные должны защитить разрезающий пункт в своей конфигурации 9. Завершить вариант в *готэ* плохо для черных. Теперь черные не могут начать атаку ходом типа хода 11 на *Диаг. 2*.

Диаг. 6 (Усложнения) Слабому игроку, вероятно, не следует при игре с форой отвечать 1 (вместо хода «а») на ход \triangle . После варианта 2 – 6 для черных возникает много возможностей ошибиться в появляющихся осложнениях. Рассмотрим лучшие ходы с обеих сторон ...



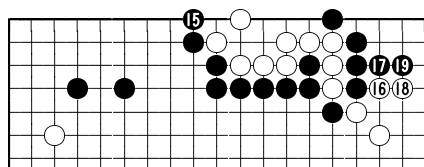
Диаг. 6



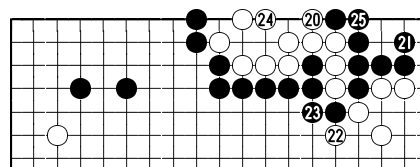
Диаг. 7

Диаг. 7 (Хорошее аджи) Последовательность 7 – 11 хорошее *аджи* черных. Белые стремятся выжить, играя 12 и 14.

Диаг. 8 (Сэмэй?) Черные 15 хороший ход. После хода белых 16 кажется, что начинается *сэмэй*, но ...



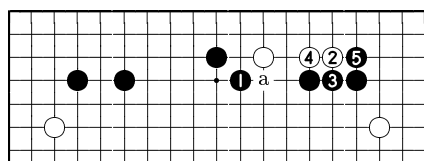
Диаг. 8



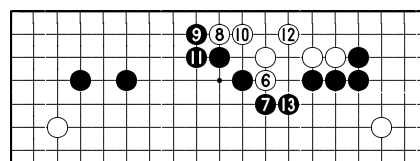
Диаг. 9

Диаг. 9 (Обе стороны живут) После варианта 20 – 25 обе стороны живут, но черные заканчивают в *готэ*. Кроме этого, не очень приятно, что черные в партии с форой вынуждены играть такой сложный вариант. Поэтому ход черных 1 на *Диаг. 6* сомнительный.

Диаг. 10 (Черные жестко атакуют) Вернемся к *Начальной позиции*. *Косуми* 1 более серьезная атака чем *цуке* «а». Но все равно захватить белых невозможно. *Нозоки* 2 — *тесуджи*, обеспечивающее выживание. Предположим, черные соединяются 3 и продолжают 5.



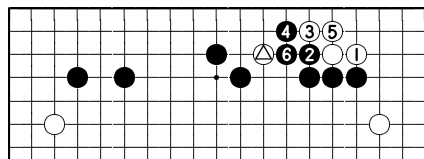
Диаг. 10



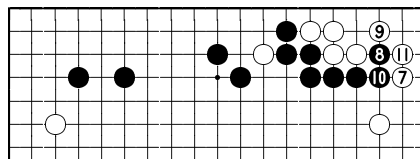
Диаг. 11

Диаг. 11 (Черные заканчивают в готэ) После ходов 6 и 8 белые могут легко выжить. У черных нет выбора — ограничение снаружи 9 и соединение 11. Белые обеспечивают себе жизнь ходом 12, а черные должны защититься 13, заканчивая в *готэ*. Локальный результат на этой диаграмме лучше, чем на *Диаг. 2*, но на *Диаг. 2* у черных есть дополнительный ход.

Диаг. 12 (Белые усложняют) Белые вместо хода 4 на *Диаг. 10* могут сыграть 1, вытянувшись в другую сторону. Теперь ограничивать ходом 2 и 4 очень плохо для черных. После соединения 6 черные забирают камень \triangle , но ...



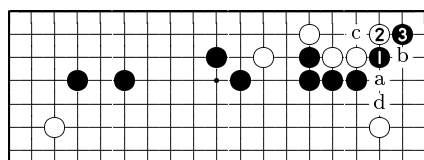
Диаг. 12



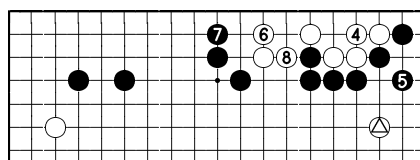
Диаг. 13

Диаг. 13 (Белые соединяются) Играя 7, белые искусно соединяются. Попытка помешать ходом 8 тщетна, белые окончательно соединяются после хода 11. В этой позиции черные явно переконцентрированы, а камни белых работают совместно и гармонично. Не вызывает сомнений, у кого позиция лучше в этом месте.

Диаг. 14 (Правильная игра черных) Ограничивать белых ходом 4 на *Диаг. 12* было плохо. Вместо этого черные должны играть *нидан-банэ* 1 и 3. Если белые разрезают «а», черные могут соединиться «b» и не волноваться, поскольку теперь пункты «с» и «d» *миачи*.



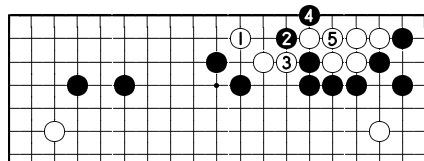
Диаг. 14



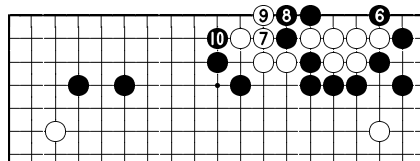
Диаг. 15

Диаг. 15 (Хороший обмен для черных) Белые вынуждены соединиться 4, а черные строят хорошую форму ходом 5. Белые выживают, играя 6 и 8. Теперь черные могут выбрать между атакой ходом 11 на *Диаг. 2* или атакой камня \triangle .

Диаг. 16 (Белые в опасности) Необходимость сыграть 6 на предыдущей диаграмме тяготит белых, но выбора нет. Например, если белые попытаются сыграть *косуми* 1, черные ответят *ханэ* 2 и затем эффективно 4.

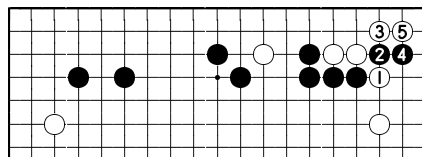


Диаг. 16



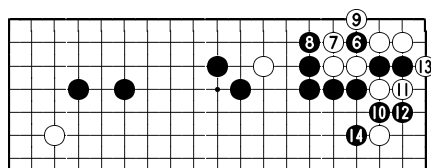
Диаг. 17

Диаг. 17 (Белые захвачены) Черные играют *ханэ* 6 и соединяются 8. После ограничения 10 группа белых без глаз.



Диаг. 18

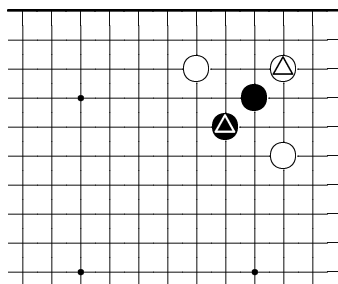
Диаг. 18 (Необоснованно для белых) Предположим, белые хотят избежать двойного *ханэ* на *Диаг. 14*, и первыми играют *ханэ* 1. Черные могут разрезать 2 и становится ясно, что игра белых необоснованна. У белых маленький выбор, они сопротивляются 3 и 5.



Диаг. 19



Диаг. 19 (Подавляющая мощь черных) Черные могут сыграть с темпом 6 и 8 а затем 10 и 12. После хода черных 14 у них гигантское преимущество.

Начальная позиция 19



Как должны поступить черные,
когда локально они в меньшинстве?
Рассматривая позицию, учтите всю доску.

Учитывайте позицию на всей доске

Черные сыграли  в ответ на двойное *какари* белых. В позиции, после хода белых , черные должны начать игру.

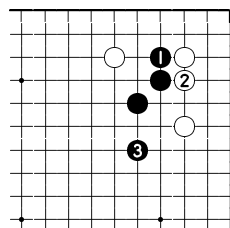
Правильный подход

В первую очередь черные выбирают сторону для разрезания. После этого следующий ход решающий. Черные прежде всего должны учитывать позицию на всей доске а не думать о локальной ситуации.

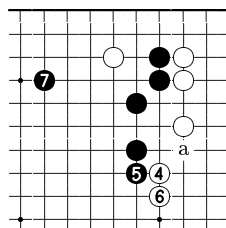
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Правильный ответ) Прежде всего черные разрезают 1, и белые вынуждены ответить 2. После этого *иккен тоби* 3 решающий ход в данной позиции. Далее ...

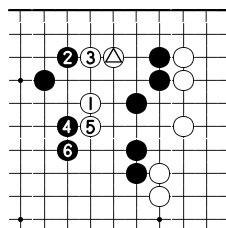
Диаг. 2 (Ход черных 7 хорошее решение) Белые вынуждены ответить, например, *кейма* 4 чтобы защититься от *цуге* черных «а». Черные могут удлиниться 5. После этого ход 7 хорошее решение. Ходами 4 и 6 белые построили хорошую форму, но с дальнейшим получением неудобств от такой *Начальной позиции* им нельзя примириться.



Диаг. 1



Диаг. 2

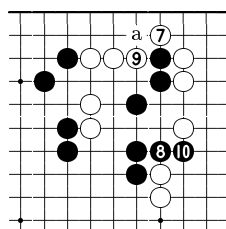


Диаг. 3

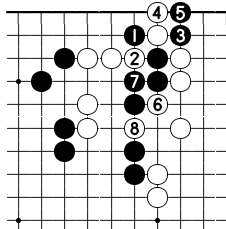
Диаг. 3 (Белые страшно зажаты) Белым желательно попытаться спасти камень \triangle , но попытка убежать ходом 1 безнадежна. *Косуми* 2 и *кейма* 4 сыграны вовремя. На ход белых 5 черные спокойно удлинняются 6. Белые продолжают ...

Диаг. 4 (Обмен) Нет иного способа помочь белой группе кроме *ханэ* 7. Но черные могут сыграть 8 и посмотреть на реакцию белых. Если белые отвечают 9, черные вытягиваются 10. Если вместо хода 9 белые отвечают 10, то черные без сомнения ограничивают «а». Если черные пропустят ход 8 ...

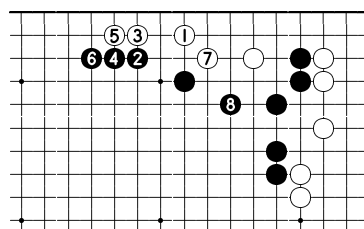
Диаг. 5 (Черные в плену) Простое ограничение 1 опасно. Белые разрезают 2 и удлинняются 4. Если черные продолжают 5, то после хода белых 8 группа черных захвачена.



Диаг. 4



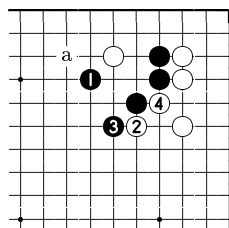
Диаг. 5



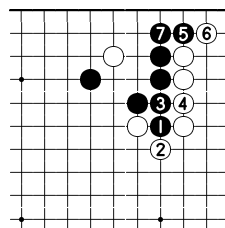
Диаг. 6

Диаг. 6 (Белые расплющены) Поскольку ход белых 1 на *Диаг. 3* не очень хорош, вероятно лучше попробовать убежать ходом 1 на этой диаграмме. Но в ответ черные могут играть вариант 2 – 8, вынуждая белых занять низкую позицию.

Диаг. 7 (Плохо для черных) Многие игроки торопятся сыграть 1 вместо хода 3 на *Диаг. 1*. Однако, это плохой ход. Позволить белым сыграть 2 и 4 значит оставить плохое *аджи* для черных. Как вариант белые могут играть «а», что также плохо для черных.



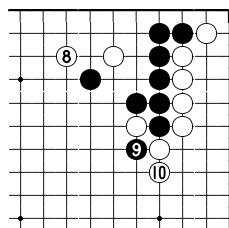
Диаг. 7



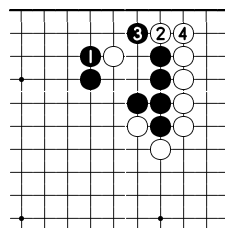
Диаг. 8

Диаг. 8 (Черные сопротивляются) Результат на предыдущей диаграмме ужасен для черных. Это наводит на мысль, что вклинивание 1, *ханэ* 5 и соединение 7 несколько лучше для черных. Но ...

Диаг. 9 (Белые довольны) Белые могут легко отпрыгнуть 8. Если черные разрежут 9, то белые просто удлинятся 10 и будут вполне удовлетворены.



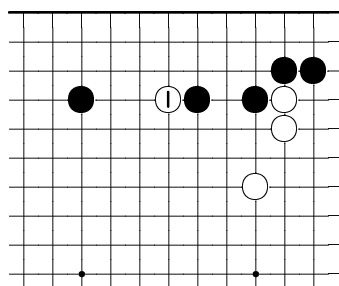
Диаг. 9



Диаг. 10

Диаг. 10 (Форма черных распалась) Предположим, черные пытаются предотвратить ход белых 8 на предыдущей диаграмме и играют 1. После *ханэ* белых 2 и соединения 4 у черных неудачная форма. В любом случае, ход черных 1 на *Диаг. 7* плох.

Начальная позиция 20



Цель хода белых 1 запутать черных.
Как отвечать на него?

Создание путаницы

Чувствуется, что *цуке* белых 1 не имеет серьезных оснований, но при игре с форой белым необходим такой риск.

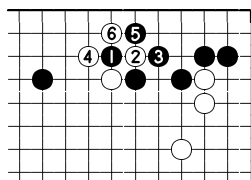
Правильный подход

Искать способы захвата этого камня было бы неправильным решением. Черным следует сосредоточиться на изощренной атаке белых.

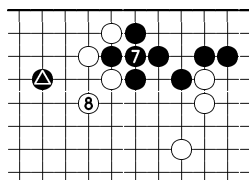
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Поддержка надежд белых) Белые рассчитывают на *ханэ* черных 1. После этого разрезание 2 становится хорошим ходом и белые могут начать борьбу, играя *атари* 4 и 6.

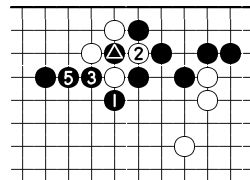
Диаг. 2 (Белые строят *сабаки*) Нравится им это или нет, но черным придется соединиться 7. После этого белые ходом 8 могут построить «губы тигра» и вторжение белых завершилось успехом. Расположение камня \triangle оказалось неудачным.



Диаг. 1



Диаг. 2



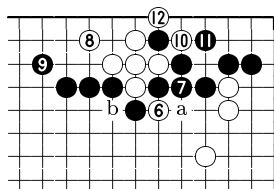
Диаг. 3

④ → \triangle

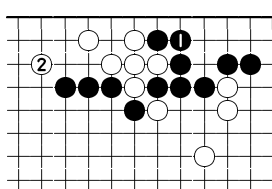
Диаг. 3 (Черные сопротивляются, но ...) Чтобы избежать результата, приведенного на предыдущей диаграмме, черные могут попытаться сыграть 1. Кажется, что это приведет к большему сопротивлению. После хода белых 2 черные делают *атари* на два камня 3. Белые соединяются 4 и черные играют надежно 5, но ...

Диаг. 4 (Элегантная форма белых) Разрезание 6 и *косуми* 8 хорошие ходы белых. Черные, играя 9, останавливают продвижение белых, а белые живут, забирая камень ходом 10. После этого белые угрожают серьезным ограничением «а» и разрезанием «b», так что они обеспечили себе жизнь в хорошем стиле.

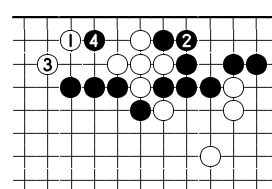
Диаг. 5 (Успех белых) Но если черные соединяются 1, пытаясь оказать большее, чем на предыдущей диаграмме, давление на белых, белые выныривают 2 и теперь у черных больше нет возможности для продолжения атаки.



Диаг. 4



Диаг. 5

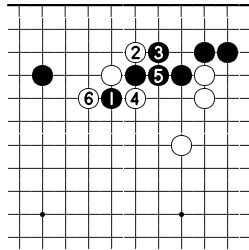


Диаг. 6

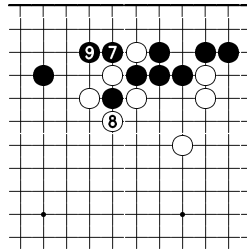
Диаг. 6 (У белых галлюцинации) Белым вместо *косуми* 8 на *Диаг. 4* играть на один пункт дальше 1 очень опасно. Черные могут соединиться 2 а затем ударить в пояс *кейма* 4. Построение белых развалилось.

Диаг. 7 (Ханэ снаружи) Ханэ 1 снаружи на первый взгляд хороший ход, но белые могут достойно ответить ханэ 2. После преграждающего хода черных 3, белые могут сыграть атари 4 и 6, получая конфигурацию, которая позволяет легко построить сабаки.

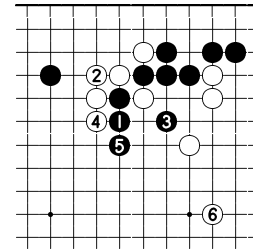
Диаг. 8 (Ценность поннуки 30 очков) Если черные разрежут снизу 7, продолжая предыдущую диаграмму, белые ходом 8 съедают камень, получая поннуки. Черные могут объединиться 9, но белых устраивает построение поннуки в сентэ.



Диаг. 7



Диаг. 8

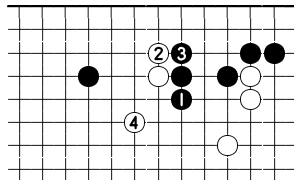


Диаг. 9

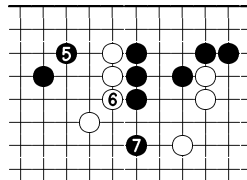
Диаг. 9 (Белые строят сабаки) Для того, чтобы помешать построению поннуки, черные могут удлиниться 1. Белые соединяются 2. Если черные играют гета 3, белые удлиняются 4 и развивают позицию ходом 6, формируя свои группы на обеих сторонах. Для белых это хороший результат.

Диаг. 10 (Правильная атака черных) Спокойное удлинение черных 1 является правильным методом атаки. Белые могут спуститься 2 и выбежать кейма 4. Далее ...

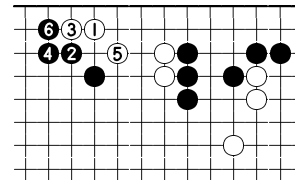
Диаг. 11 (У черных хорошая форма) Черные могут атаковать хорошим ходом косуми 5. Белые вынуждены соединиться 6, а черные выпрыгивают 7, атакуя правую и верхнюю стороны одновременно.



Диаг. 10



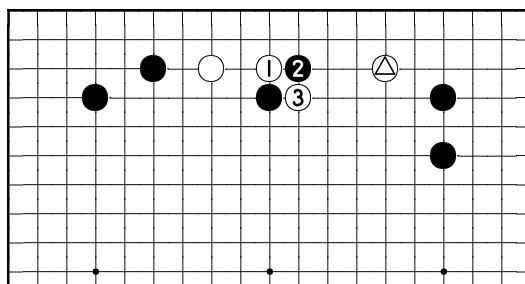
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Похожий результат) Вместо хода 4 на Диаг. 10 белые могут сыграть иначе. Скольжением 1 белые предотвращают атаку, приведенную на предыдущей диаграмме. Однако, черные могут сыграть косуми 2 и защититься 4, что дает им прекрасную позицию. На ход 5 черные могут ограничить 6 и будут вполне довольны результатом.

Начальная позиция 21



Каков лучший ответ черных
на присоединение 1 и разрезание 3 белых?

Шичо это оружие

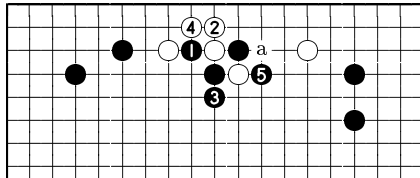
Эта позиция часто встречается при игре с форой шесть или более камней. Из-за камня \triangle черным не следует надеяться на значительные приобретения, но существуют варианты, которые приводят к хорошей позиции.

Правильный подход

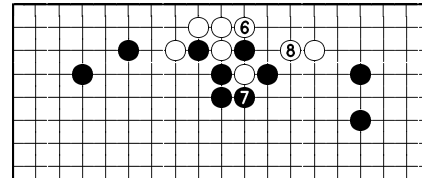
Если *шишо* благоприятно, его следует использовать в качестве оружия. Конечно же, простейший способ его применения является наилучшим.

↑ Оглавление ↑

Диаг. 1 (Шичо) *Атари* 1 и вытягивание 3 — правильная последовательность. Если белые объединяются 4, черных устраивает захват камня в *шичо* 5. Такая комбинация ходов 1 и 3 может быть применена не только к этой, но и ко многим другим позициям. Черные также могут сыграть «а», пытаясь получить чуть больше от данной позиции, однако, при игре с форой лучше придерживаться простого способа и захватить камень в *шичо* ходом 5. И далее ...



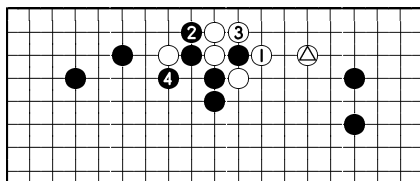
Диаг. 1



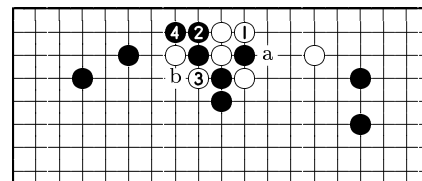
Диаг. 2

Диаг. 2 (Черные получают плотность в *сентэ*) У белых остается возможность соединиться через низ 6. Черные получают *поннукки* после хода 7. Белые, играя 8, завершают соединение, но плотность черных работает лучше. Кроме этого у черных *сентэ*. При игре с форой важно отдать небольшую территорию, как в данном случае, в обмен на плотность. Более сильному игроку значительно труднее давать фору противнику, который поступает таким образом.

Диаг. 3 (Черные прочны) Захват камня ходом 1, вместо соединения белых 4 на *Диаг. 1*, нарушает планы черных. Играя 2, черные разделяют белых на части и белые вынуждены забирать камень ходом 3. После хода 4 у черных хорошая позиция. Оценивая позицию белых, можно сказать, что между *поннукки* белых и камнем \triangle расстояние неправильное. Иными словами, это «переконцентрированная позиция».




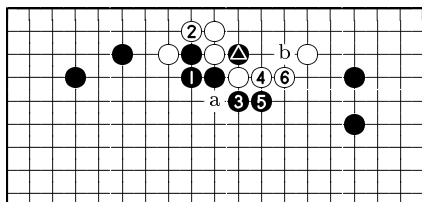
Диаг. 3



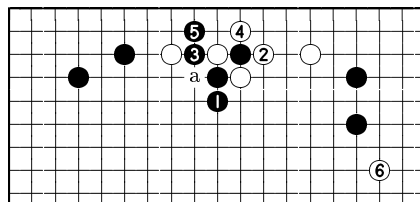
Диаг. 4

Диаг. 4 (Плохое *аджи* у белых) *Атари* белых 1 через низ, с целью получения преимущества, создает для них плохое *аджи*. Черные спокойно спускаются вниз 2. Белые могут разрезать 3, но черные просто поворачивают 4. Теперь черные угрожают убежать камнем «а», так что белые будут вынуждены его съесть, а черные разрежут «b». Этот результат не сильно отличается от результата *Диаг. 3*.

Диаг. 5 (Ошибочный путь 1) Соединиться 1 вместо вытягивания «а» не хорошо для черных. Белые, естественно, соединятся снизу 2, и теперь досадно просто жертвовать камень  ходами 3 и 5. Отметим, что для черных будет лучше играть *цуке* 6 вместо хода 5. Теперь, если белые ответят «b», черные сыграют *атари* 5 и слегка сжимают позицию белых.



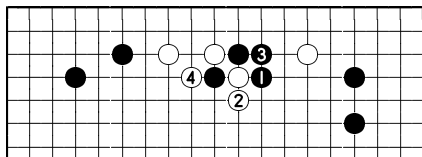
Диаг. 5



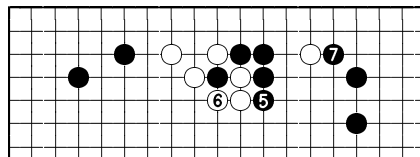
Диаг. 6

Диаг. 6 (Ошибочный путь 2) Немедленное вытягивание 1 также не хороший ход. Белые играют *атари* 2, черные *атари* 3, и белые получают *поннуки* 4. Черные спускаются 5, но теперь белые могут начать атаку 6. Кроме этого, у белых остается возможность разрезания «а». Внимательно сравните этот результат с *Диаг. 3*.

Диаг. 7 (Почти также хорошо) Если *шичо* на *Диаг. 1* не в пользу черных, то *атари* 1 и соединение 3 уверенная игра. Результат почти также хорош, как и при правильном ответе. Если белые играют 4 ...

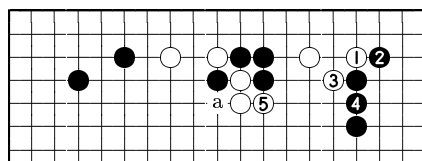


Диаг. 7



Диаг. 8

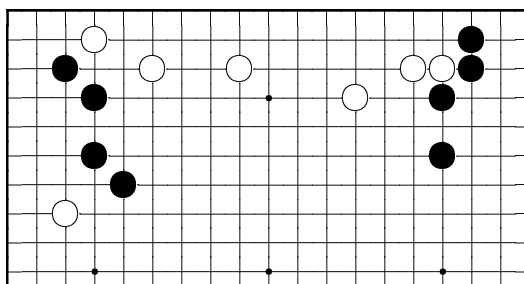
Диаг. 8 (Просто для черных) Черные играют с темпом 5 и защищаются 7. Это простой путь для черных.



Диаг. 9

Диаг. 9 (Возможные осложнения) Однако, вместо хода 4 на *Диаг. 7* белые могут сыграть 1 и 3, усложняя позицию. После хода черных 4, белые, играя 5, начинают сложную борьбу. Из этого следует, что вместо хода 2 черные должны сопротивляться, играя «а». В любом случае это менее привлекательная возможность по сравнению с *Диаг. 1*.

Начальная позиция 22



Черные хотят уменьшить область белых.
Можете найти правильный пункт атаки?

Как уменьшить

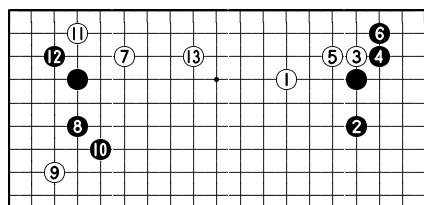
Позиция белых близка к превращению в территорию, однако, у черных есть ход, противодействующий этому. Поиск этого хода может вызвать затруднения, однако ...

Правильный подход

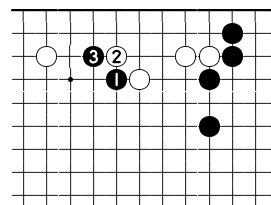
Слишком глубокое внедрение будет ошибкой. С другой стороны, слишком высокая игра также будет не правильной. Правильное решение — найти точный ход.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Начальная позиция часто возникает при игре с форой, поэтому полезно знать ходы, приводящие к ней. В варианте от *какари* 1 до хода 13 нет плохих ходов, он правдоподобен и продуман каждым игроком.



Диаг. 1

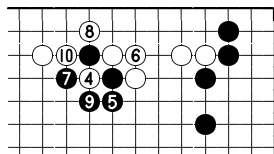


Диаг. 2

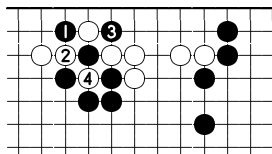
Диаг. 2 (Цуке) Цуке 1 идеальный ход. Ханэ 2, вероятно, лучший ответ после которого ханэ черных 3 серьезная атака.

Диаг. 3 (Черные довольны) На разрезание белых 4 черные отвечают удлинением 5. Атари черных 7 вместо хода 5 позволит белым построить *поннуки*, что очень плохо для черных. Если белые соединяются 6, черные захватывают камень в *шичо* 7. Белые не могут пропустить ходы 8 и 10, так что черные ловко получают плотность в *сентэ*.

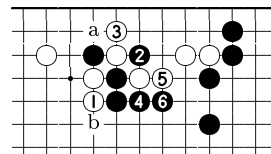
Диаг. 4 (Ко) Белые не могут пропустить *атари* 10 на предыдущей диаграмме. Если белые пропускают ход 10, черные играют ханэ 1 и разрезание 3, создавая *ко*. Эта *ко* борьба настоящее бедствие для белых.



Диаг. 3

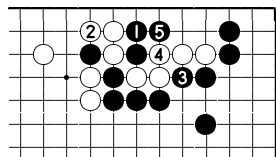


Диаг. 4



Диаг. 5

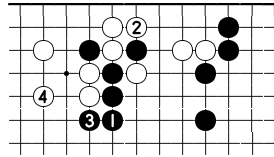
Диаг. 5 (Ход белых 1 лучший) Результат на *Диаг. 3* слишком плох для белых. Поэтому белым, наверное, лучше сыграть 1. Лучший ответ черных это темповое разрезание 2 и удлинение 4 и 6. Белые не могут пропустить захват одиночного камня ходом «а», поэтому у черных будет возможность сыграть ханэ «b» и получить хорошую позицию. На этой диаграмме приведены лучшие ходы с каждой стороны.



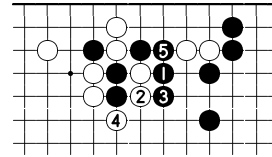
Диаг. 6

Диаг. 6 (Белые захвачены) Отказ белых от хода «а» на предыдущей диаграмме приводит к катастрофе. После хода черных 1 и *атари* 3 пять белых камней погибли.

Диаг. 7 (Почти также хорошо) Вместо *атари* 4 на *Диаг. 5* черные могут построить форму удлинняясь 1. После того как белые захватят камень ходом 2, обмен 3 и 4 естественный. Но по сравнению с *Диаг. 5* черные менее плотно прижали противника.



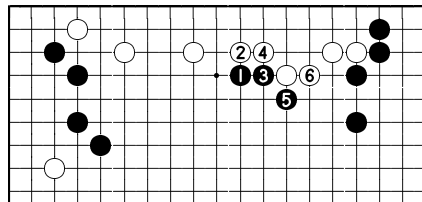
Диаг. 7



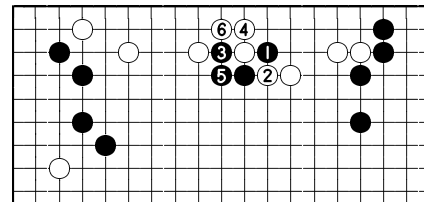
Диаг. 8

Диаг. 8 (Панцирь черепахи) Безусловно, плохо играть 1 а затем 3, позволяя белым забрать два камня. Это все равно что «отрезать хвостик от панциря черепахи». У белых подавляющая плотность.

Диаг. 9 (Слишком поверхностно) Вторжение 1 вместо *цуге* 1 на *Диаг. 2* не достаточно глубокий ход. Белые спокойно защитятся 2 и 4. Черные еще могут сыграть *ханэ* 5, но не ясно, что они пытаются сделать.



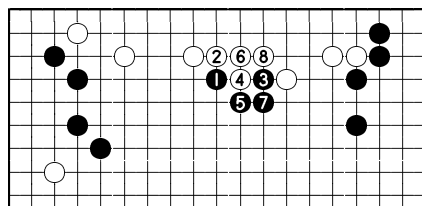
Диаг. 9



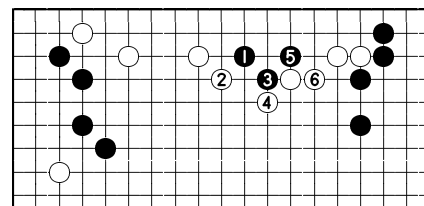
Диаг. 10

Диаг. 10 (Грубая игра) Результат после *ханэ* черных 1 с последующим 3 и 5 не лучше, чем на предыдущей диаграмме. После соединения белых 6 три камня черных не помогают, а скорее становятся тяжелой ношей.

Диаг. 11 (Удар в плечо) Что можно сказать об ударе в плечо 1? В данном случае белые легко соединяются по низу, играя 2 – 8. Очевидно, что этот результат не так хорош для черных, как на *Диаг. 5*.



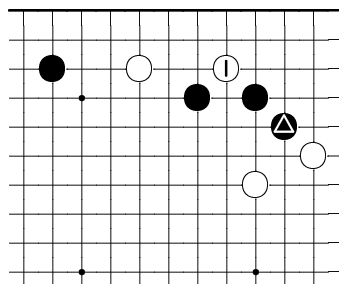
Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 (Глубокое вторжение) С другой стороны, вторжение черных 1 слишком глубокое. Естественно, белые начнут с *косуми* 2 а после хода 3, даже если черные смогут выжить, белые получают такую плотность, что результат не понравится черным.

Начальная позиция 23




Как отвечать черным на засаду белых 1?

Собраться с духом ...

Нозоки белых 1 попытка запутать противника. Обычно черным следует выбирать простые продолжения, но иногда ...

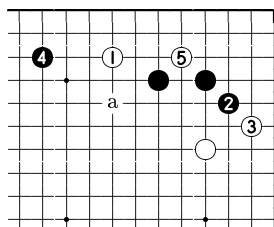
Правильный подход

Задействовав камень , создайте проблемы белым.

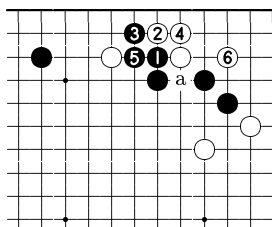
[↑](#) [↑](#) Оглавление [↑](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Предыдущие ходы) Прежде всего рассмотрим ходы, которые привели к *Начальной позиции*. Последовательность начинается с *какари* белых 1 и завершается *нозоки* 5. Вместо хода 5 обычно играют *иккен тоби* «а».

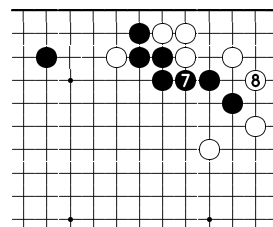
Диаг. 2 (Сильная позиция 1) Здесь следует произвести мощное ограждение ходом 1. Несомненно, соединение черных «а» позволит белым объединиться ходом 1. После *ханэ* белых 2 продемонстрируем им твердость духа правильными ходами 3 и 5. Конечно, белые сыграют 6, пытаясь усилить *аджи*.



Диаг. 1



Диаг. 2

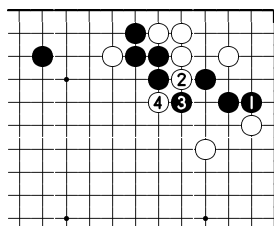


Диаг. 3

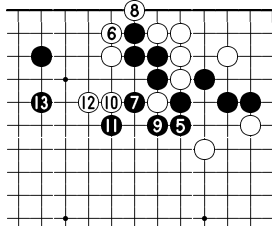
Диаг. 3 (Слабая позиция) Жесткое соединение 7 на первый взгляд кажется надежным продолжением. Но после объединения белых 8 видно, что черные работали впустую. Вместо хода 7 черные должны отвечать напористо ...

Диаг. 4 (Сильная позиция 2) Черные разделяют группы белых ходом 1. Конечно, для того чтобы так играть, черным следует тщательно просчитать ответы на ходы белых 2 и 4. Изучим последствия проталкивания 2 и разрезания 4.

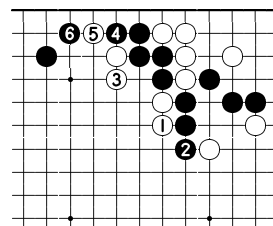
Диаг. 5 (Черные прочны) Ход черных 5 сильный и спокойный. Если белые играют 6, стремясь объединиться через низ, черным следует позволить это соединение и захватить камень в *шичо* 7. Белые высовывают нос 10 и 12, но *иккен тоби* черных 13 достаточен для построения прекрасной надежной позиции.



Диаг. 4



Диаг. 5

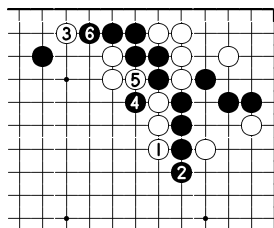


Диаг. 6

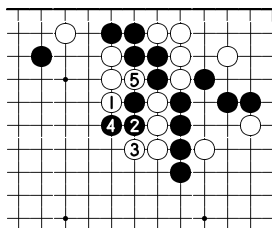
Диаг. 6 (Белые сопротивляются) На предыдущей диаграмме белые не достаточно активно боролись. Они могут сопротивляться, играя 1 и 3. Однако, *тесуджи* черных 4 и 6 достаточно для соединения.

Диаг. 7 (Дальнейшее сопротивление белых) Белые могут удлинить сопротивление ходами 1 и 3. Но черные убегают, играя *ханэ* 4 а затем 6.

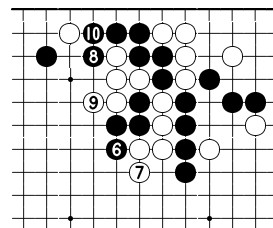
Диаг. 8 (Упорное сопротивление белых) Белые могут сопротивляться и более упорно чем на предыдущей диаграмме. Вместо немедленного разрезания 5 на *Диаг. 7* белые могут удлинить 1 и повернуть 3. Это наиболее упорное возможное сопротивление. После выхода черных 4, белые разрезают 5.



Диаг. 7



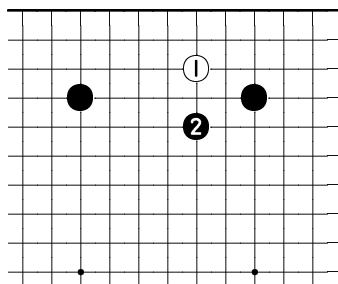
Диаг. 8



Диаг. 9

Диаг. 9 (Наконец белые развалились) Тем не менее, сопротивление белых не приводит к желаемому результату. После поворота черных 6 и *ханэ* 8 у них все в порядке. Становится ясно, что ограничение черных 1 на *Диаг. 4* приводит к успеху.

Начальная позиция 24



Каковы правильные продолжения
после ответа черных *кейма* 2 на *какари* белых 1?


Уверенный ход

Кейма черных 2 полезный ход, который применяется в некоторых особых ситуациях. Но если вы не знаете правильные продолжения, то не сможете эффективно применить его.

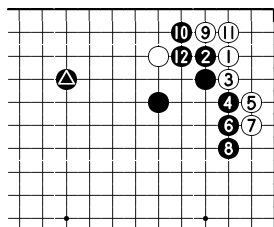
Правильный подход

Действия происходят в сфере влияния черных, поэтому черные должны бороться энергично. Заметим, что для черных более важна надежность а не территория.

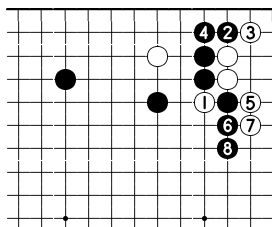
[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Белые уклоняются от борьбы) Белые могут сыграть *сан-сан* 1 для того, чтобы избежать прямой борьбы. Черные должны ограничивать ходом 2 из-за присутствия камня . Если события разворачиваются стандартно 3 – 12, то черным не на что жаловаться. Этот вариант слишком мирный для белых, так что вместо хода 5 ...

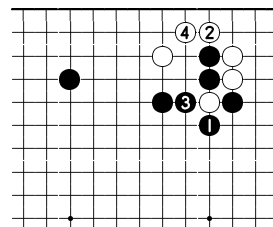
Диаг. 2 (Простое продолжение для черных) Белые могут разрезать 1 для создания осложнений. Для черных важно сыграть в углу *ханэ* 2 и соединение 4. Белые вынуждены играть *атари* снизу 5, однако, после удлинения 8 у черных легкая для игры позиция.



Диаг. 1



Диаг. 2

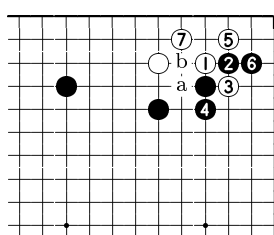


Диаг. 3

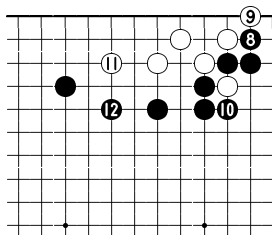
Диаг. 3 (Белые преуспели) Если черные пропустят ходы 2 и 4 на предыдущей диаграмме и захватят камень ходом 1, то они осуществляют мечты белых. После *ханэ* белых 2 черные вынуждены забрать камень ходом 3, и теперь белые получают прекрасную позицию, играя 4.

Диаг. 4 (Боевой ход) Если белые хотят побороться, то лучшим ходом будет *цуке* 1. Черные могут ответить преграждением 2. После разрезания белых 3, вытягивание черных 4 стандартный ответ.

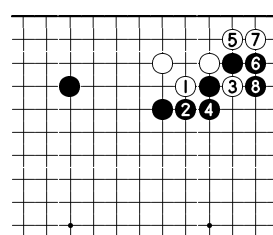
Диаг. 5 (Значительное превосходство черных) После поворота 8 черные играют 10. Белые не могут пропустить ход 11 и черные, играя 12, завершают построение прочной позиции. В этом варианте прочность черных превосходна. Возвращаясь к *Диаг. 4*, заметим, что если черные хотят уклониться от борьбы, то вместо хода 2 им следует вытянуться 3. Если после этого белые играют 2, то черные «а» и белые «b».



Диаг. 4



Диаг. 5

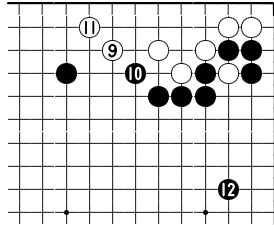


Диаг. 6

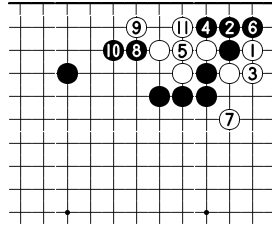
Диаг. 6 (Грубый ход) Вместо разрезания 3 на *Диаг. 4* темповый ход 1 а затем разрезание 3 — вульгарная последовательность. После этого белым остается сыграть *атари* 5 и удлиниться 7. Этот результат слегка отличается от результата *Диаг. 5*. А именно ...

Диаг. 7 (Хорошо для черных) Видимо лучшее, что могут сделать белые, это завершить позицию ходом 9. Но теперь ход черных 10 требует ответа. После защиты белых 11 у черных есть возможность развиться 12. Результат даже лучше, чем на предыдущих диаграммах.

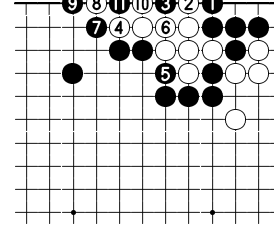
Диаг. 8 (Белые пытаются играть с темпом) Цель белых при грубой игре на *Диаг. 6* в том, чтобы сыграть 1 и отобрать угол. Если черные отвечают 2, белые соединяются 3. Ходом 4 черные начинают *сэмзай*, в котором пункт 8 является ключевым. После хода белых 11 ...



Диаг. 7



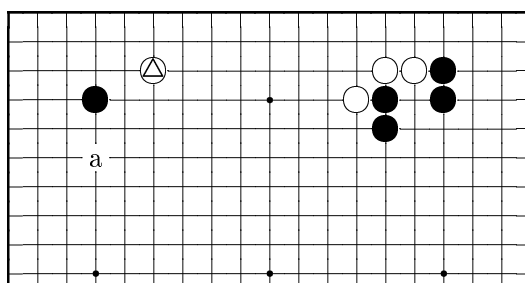
Диаг. 8



Диаг. 9

Диаг. 9 (Удачное для черных ко) Для *сэмзай*, спуск черных 1 хороший ход. Белые ограничивают 2, но черные могут ответить 3. Белые играют вынужденную последовательность 4 – 8, которая приводит к *ко* борьбе. Эта борьба благоприятна для черных.

Начальная позиция 25



В ответ на *какари* белых \triangle , черные должны искать способ первыми атаковать верхнюю сторону, однако ...

Атаковать первым

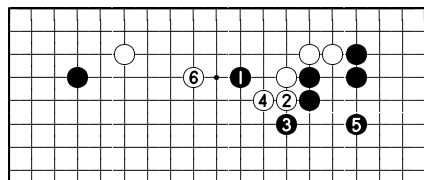
Спокойная защита «а» также хороший ход, но иногда полезно поволновать белых.

Правильный подход

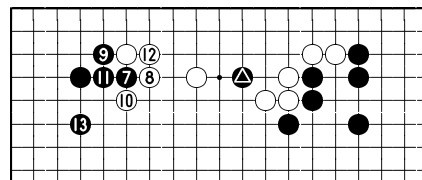
Если вы решили атаковать, то три камня белых в верхней части доски хорошая мишень. Здесь один критический пункт.

[↑](#) [Оглавление](#) [↑](#)

Диаг. 1 (Критический пункт) Ход черных 1 — критический пункт для атаки. Если черные желают атаковать, то другой точки нет. Ответы белых 2 и 4 вынужденные. После этого черные могут защититься 5. Если сейчас белые защищают верхнюю сторону 6, то черные уже могут быть довольны. Однако, группа белых еще не вполне стабильна, поэтому черные могут продолжить ...



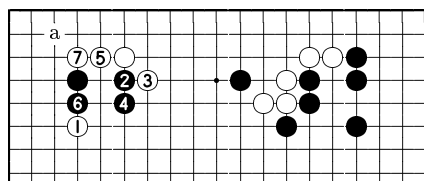
Диаг. 1



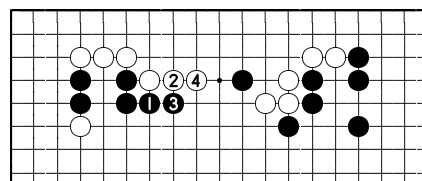
Диаг. 2

Диаг. 2 (Черные играют на обеих сторонах) Лучшее чувство борьбы демонстрирует не попытка развития камня \triangle , а *цуке* черных 7. На *ханэ* белых 8 черные отвечают 9. Для белых довольно ценно сыграть 12. После развития 13 у черных может быть хорошее настроение из-за захвата левого и правого углов. Кроме этого, в дальнейшем черные могут выбрать момент для развития камня \triangle .

Диаг. 3 (Белые стремятся опередить в атаке) Предположим, что белые вместо защиты 6 на *Диаг. 1* слишком поспешно играют 1. Что произойдет далее? Черные могут спокойно сыграть 2 — 6, следуя *джосеки*. Ход белых 7 один из лучших в такой позиции (*кейма* «а» также возможный ход).

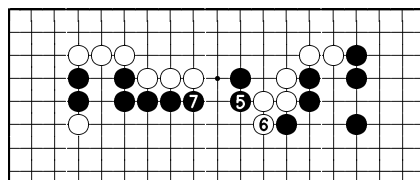


Диаг. 3



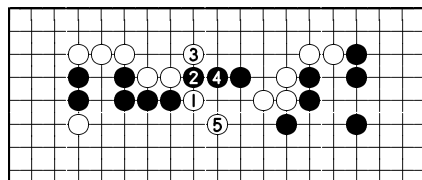
Диаг. 4

Диаг. 4 (Трудный ход) Продолжение черных 1 и 3 — хорошие ходы, которые не так-то просто найти.



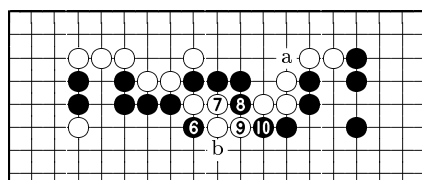
Диаг. 5

Диаг. 5 (Хороший результат для черных) После темпового хода 5, а затем 7, позиция черных значительно лучше.



Диаг. 6

Диаг. 6 (Белые сопротивляются) Результат на предыдущей диаграмме слишком хорош для черных. Рассмотрим некоторые возможности сопротивления белых. Во-первых, вместо хода 4 на *Диаг. 4*, белые могут попытаться сыграть *ханэ* 1. Однако, черные могут без опасений разрезать 2. Белые могут сыграть *атари* 3 и попытаться изолировать черных ходом 5. Далее ...



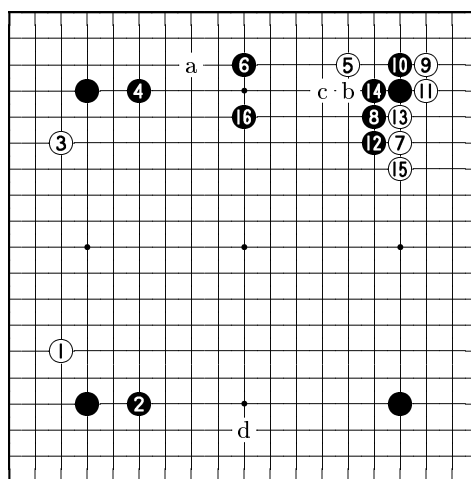
Диаг. 7

Диаг. 7 (Белые развалились) *Атари* 6 и выход наружу 8 естественные ходы. Если белые блокируют 9, то разрезание черных 10 создает *миаи*, пункты «а» и «б». Ход черных «а» захватывает три камня, а «б» — забирает четыре белых камня в *шичо*. Белые развалились. Следовательно, вместо хода 7 белым необходимо играть 10, а черные съедают одиночный камень, играя 7. Большой успех черных.

Часть 2

Учебные игры

Игра с форой 4, учебная партия с «N», 4–дан



Позиция 1 (ходы 1 – 16)

Правильная стратегия

При игре с форой 4 камня черные не могут просто подчиняться диктату белых. Им необходимо проявлять определенную долю инициативы. С этой точки зрения, ход 6 господина «N» очень хорош. Конечно, защититься 7 тоже можно, но тогда белые приблизятся к углу, например, играя «а».

Вместо двойного *какари* 7 белые могут играть как на *Диаг. 1*. Но они сделали ход 7 на *Позиция 1*, чтобы дать возможность черным сыграть неточно.

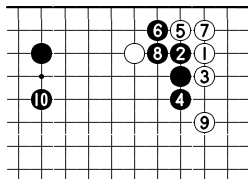
После двойного *какари* у черных есть выбор между *косуми* 8 и *цуке* 12. Играть «b» плохо, поскольку это только усилит слабый камень белых.

Ограничение 10 сделано с правильной стороны. Если вместо этого черные ограничивают 11, белые объединяются 10 и логическое обоснование *хасами* черных 6 исчезает.

ВИЛЬНЫМ ВАРИАНТОМ.

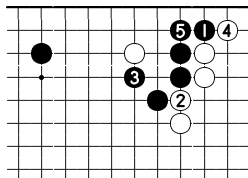
малой площади.

пункт «d», то белые, играя как на *Диаг. 3*, отражают атаку.



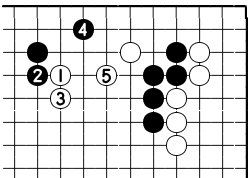
Диаг. 1

рать.



Диаг. 2

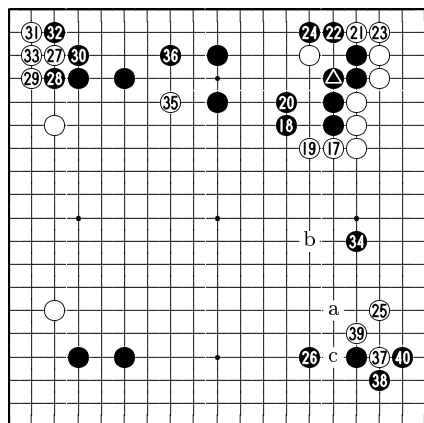
приводит к хорошей форме.



Диаг. 3

пять черных камней находятся под атакой.

Ревность

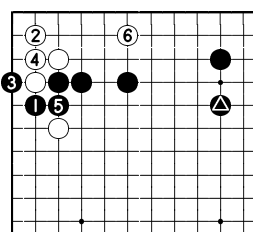


Позиция 2 (ходы 17 – 40)

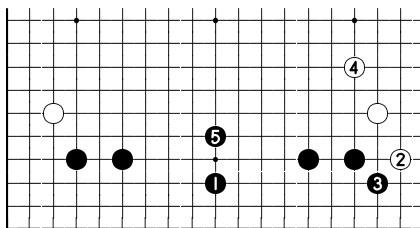
Кажется естественным беспокойство слабого игрока, связанного с территорией белых, но если игра с форой развивается как состязание в ее окружении (т.е. без борьбы), то черные не могут легко проиграть. Вот чего должны бояться черные, так это возникновения сложной борьбы.

Ходами 37 и 39 белые стремятся усложнить игру. Если вместо этого белые сделают слабый ход *иккен тоби* «а», то черные ответят *иккен тоби* «b» и игра становится легкой.

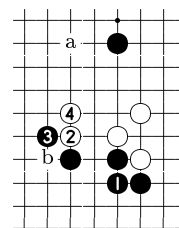
Существует много возможностей для хода 40 (например соединение «с»), но *ханэ* 40 наиболее сильное продолжение. Естественно смотрящаяся, но слабая альтернатива этому ходу приведена на *Диаг. 6*.



Диаг. 4



Диаг. 5



Диаг. 6

Диаг. 4 Если черные ограничивают 1, белые играют 2-6 и усилия черных, направленные на построение территории, потрачены впустую. Камень расположен так, что кажется он сейчас расплачется.

Диаг. 5 Было бы лучше занять важный пункт ходом 1. Если белые решат окружить территорию справа, играя 2 и 4, то у черных после хода 5 прекрасная надежная позиция.

Диаг. 6 Это жесткое соединение кажется надежным, но после присоединения белых 2 и удлинения 4 пункты «а» и «b» *миачи*.

Из-за дефектов формы, связанных с камнем , последовательность ходов 17–24 для черных вынужденная.

Вторжение в угол 27 необходимый ход. Если белые позволят черным занять пункт 29, то верхняя сторона превратится в большую территорию черных.

Игрок «N» правильно отвечает 28 и 30. А именно, ходом 30 черные не должны блокировать внешнюю сторону как на *Диаг. 4*.

Но после получения *сентэ* у «N» возникла ревность к территории белых и он сыграл 34. Вместо этого черные должны следовать *Диаг. 5*.

Равная борьба

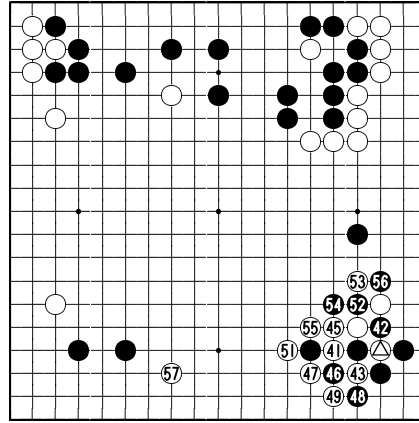
В ответ на *ханэ* черных 40, естественна контратака белых 41. Вместо хода 41 смотрите вариант на *Диаг. 7*.

После *атари* белых 41 возникает сложная ситуация (смотрите *Диаг. 8*), но после хода черных 52 борьба равная. Однако, выход наружу ходом 54 ошибка.

Из-за того что черные не сыграли как на *Диаг. 9*, белые получили возможность сделать ценный ход 57. Как должны продолжать черные?

Диаг. 7 Белые могут ограничить ходом 1 и бороться, но мучительно позволить *ханэ* черных 2. Разрезание 3 приводит к большой *ко* борьбе, но общая позиция на доске такова, что черные проигнорируют любую *ко* угрозу и сыграют 6. Вместо хода 3 ...

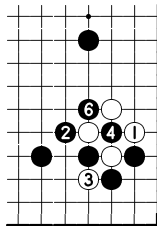
Диаг. 8 Если белые соединятся 1, черные защитятся 2. В дальнейшем варианте белые захватывают камень \triangle , но после спокойного развития 10 у черных вполне игровая позиция.



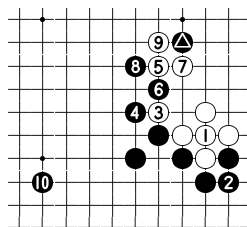
Позиция 3 (ходы 41 – 57)

44 → \triangle

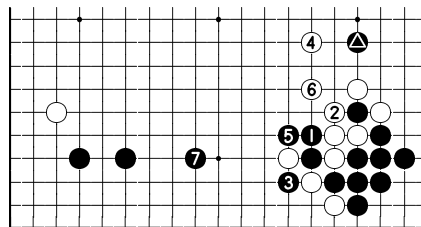
50 → 43



Диаг. 7



Диаг. 8

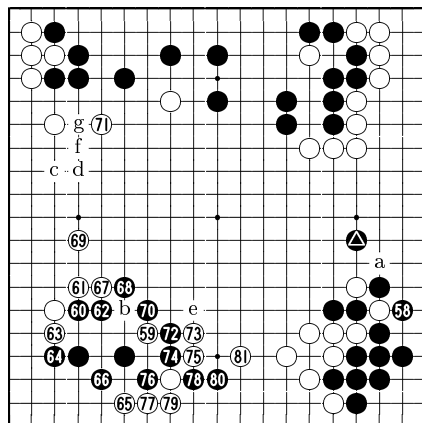


Диаг. 9

⑤ — *ко* угроза

Диаг. 9 Черные должны выходить с этой стороны ходом 1. После того как белые берут камень ходом 2, черные разрезают 3. Белые могут сыграть 4, а черные пожертвовать \triangle , играя 5, а затем занять важный пункт на нижней стороне 7. Отказ от такого направления игры вызывают варианты, в которых черные слишком сильно любят свой камень \triangle .

Не срочный ход



Позиция 4 (ходы 58 – 81)

или вторжение «с».

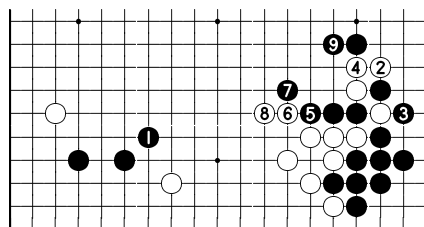
Затем, если белые играют на левой стороне, то вместо хода 71 правильным будет, вероятно, *кейма* «d», но при игре с форой белые не могут себе позволить быть столь осторожными.

Во всяком случае, черные, играя на нижней стороне 72 – 76, очевидно довольны, что захватили камень белых 59. Но, смотрите *Диаг. 11*.

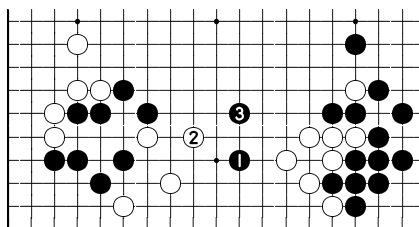
Вытягивание черных 80 тоже пустой ход, увеличивающий их проигрыш. Вместо этого черные должны просто играть *ханэ* «e».

Черные «f», белые «g» хороший обмен для дальнейшей игры.

Ходы после 81-го не записаны. Белые выиграли 2 очка.




Диаг. 10



Диаг. 11

Диаг. 10 В этой позиции черным необходимо играть косуми 1. Если белые играют 2 и 4 на правой стороне, то после хода черных 9 белые камни попадают под атаку.

Диаг. 11 Вместо хода 72 черным нужно иметь храбрость, чтобы вторгнуться глубоко ходом 1. Если белые отвечают 2, черные выпрыгивают 3 и разделяют белых.

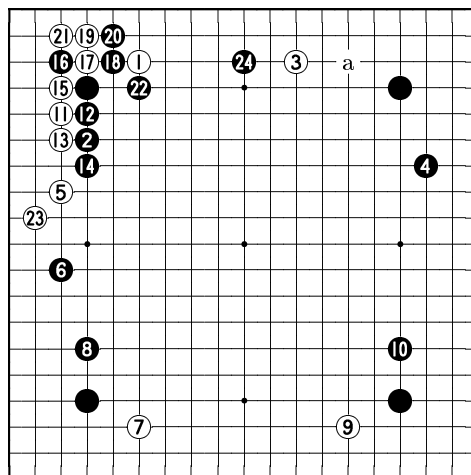
По каким-то соображениям черные съели камень ходом 58. Вероятно они опасались, что после *атаки* «a» камень  будет отрезан, но этот ход не является срочным. Смотрите *Диаг. 10*.

После хода белых 59 настроение черных испорчено. Черные не должны допускать появление групп, которые могут быть так атакованы.

В *ханэ* черных 68 также нет необходимости. Спокойное удлинение «b» и надежный выход обеспечен.

Вместо хода белых 71, правильнее было бы защититься на нижней стороне 72, но белых беспоко-

Игра с форой 4, учебная партия с «S», 4-дан



Позиция 1 (ходы 1 – 24)

Надежная игра черных

Если черные, вместо *огейма* 4, хотят сыграть более жестко, можно выбрать *кейма* «а». По поводу *хасами* 6 смотрите *Диаг. 1*.

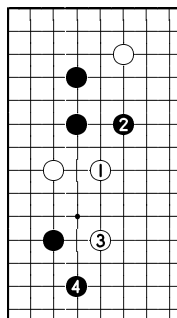
Белые не хотят, чтобы черные получили идеальную форму как на *Диаг. 1*. После ходов 7 и 9 белые заглядывают 11. Альтернатива ходу 12 на *Диаг. 2*. Вместо удлинения 14 преграждение 15 приведет к *Диаг. 2*.

Ханэ черных 16 хороший ход. Если черные, опасаясь разрезания 17, сами удлинятся 17, то после хода белых 16 результат не интересен для черных.

Построение прочной позиции ходом 22 не вполне удовлетворительно для черных. Вместо хода 22 смотрите *Диаг. 3*.

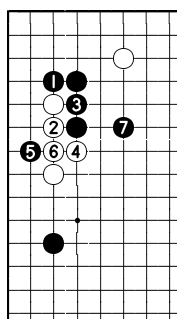
На ход черных 22 белым абсолютно необходимо ответить 23.

После развития от своей плотности ходом 24 у черных благоприятное *фусеки*. При игре с форой играть надежно как здесь — самый короткий путь к победе.



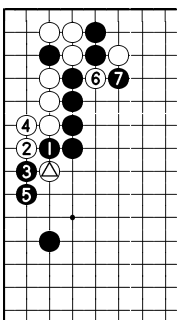
Диаг. 1

Диаг. 1 Играя *хасами* 6 на *Позиция 1*, черные ожидают от белых *иккен тоби* 1. После Ходов 2 и 4 у черных идеальная форма.



Диаг. 2

Диаг. 2 Ход черных 1 — наиболее сильный ответ. После 2 — 7 у черных замечательное развитие (см. [Начальная позиция 11](#) на стр. 33).



Диаг. 3

Диаг. 3 Черные могут отрезать камень \triangle , играя 1 и 3. Если белые разрежут 6, после хода 7 у черных есть *шиicho*.

Слабый ход

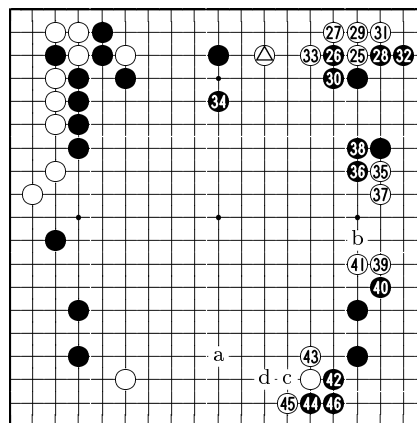
Цуге 25 единственный ход. Защита нижней части доски «а» хороший ход, но тогда черные сыграют *косуми* 26 и у белых сверху не будет никакой возможности что-либо сделать. Ханэ 27 также единственный ход. Вместо этого смотрите *Диаг. 4*.

Если бы белого камня \triangle не было на доске, то вместо хода 28 черные могли бы сразу соединиться 30. В данном случае, однако, проще сначала сделать *атари* 28 а затем соединиться 30. После хода 33 белые стабилизировали свою группу (возможно даже слишком легко), но черные закончили в *сентэ*. При игре с форой это равный результат.

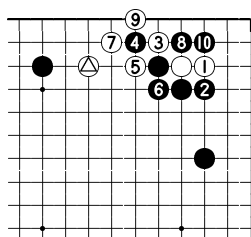
Прыжок черных 34 слабый ход.

С точки зрения всей позиции важно сыграть на правой стороне «b». Если черные пропускают ход 34, то возможный вариант на *Диаг. 5*.

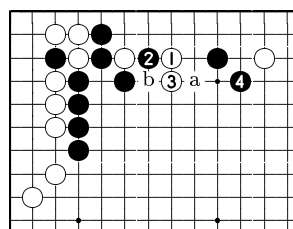
Присоединение белых 35 — попытка создания осложнений и построения позиции на правой стороне. Чтобы не дать белым такой возможности см. *Диаг. 6*. Присоединение 42 и дальнейшие *ханэ* 44 и присоединение 46 интересные ходы в данной позиции. Теперь возникает сильный ход черных — разрезание «с», но белые могут надежно защититься «d».



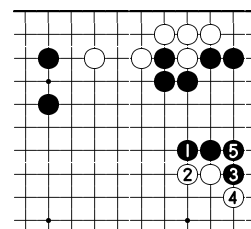
Позиция 2 (ходы 25 – 46)



Диаг. 4



Диаг. 5

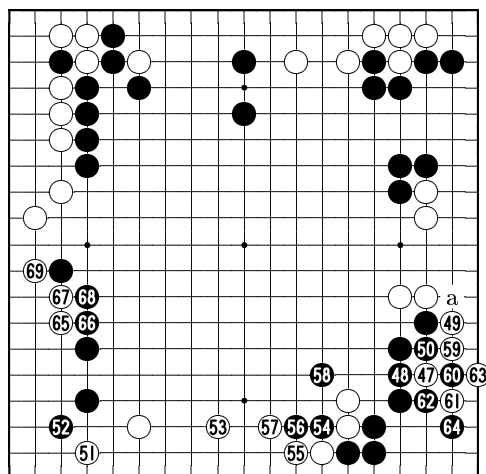


Диаг. 6

Диаг. 4 Если белые вытягиваются 1, черные могут блокировать 2. После хода черных 10 у белых плохой результат. Или, вместо хода 2, черные могут просто соединиться 6, изолируя камень \triangle . Это так же плохо для белых.

Диаг. 5 Вторжения белых 1 не следует бояться. Хорош захват камня ходом 2 и, если белые 3, черные могут ответить 4 и бороться. Не очень хорошо играть *косуми* «а» вместо хода черных 2. Белые построят губы тигра «b», что приведет к сложной борьбе, которую черным следует избегать.

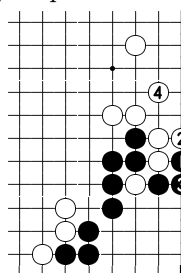
Диаг. 6 Удлинение черных 1 — хороший ход. Если белые играют 2, то после ходов 3 и 5 вторжение белых все еще не развито.



Позиция 3 (ходы 47 – 69)

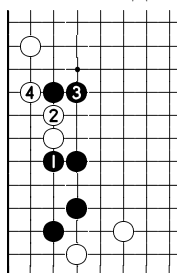
Черные 66 — хороший ход

Если белые не успеют сыграть 47 и 49, черные сыграют *ханэ* «а» и соединятся 49. Далее, если белые не сделают темповые ходы 61 и 63, возможен результат *Диаг. 7*. Вместо хода черных 66 смотрите *Диаг. 8*.



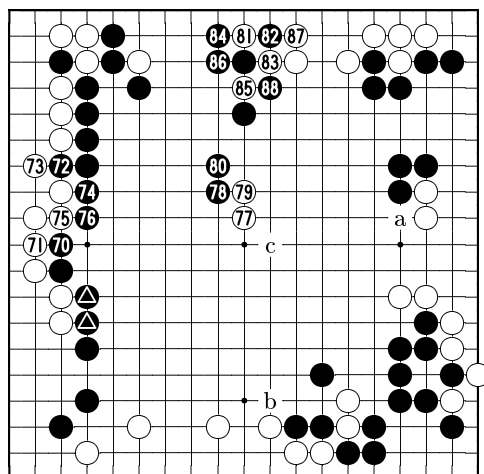
Диаг. 7

Диаг. 7 Ходы черных 1 и 3 — большое двойное *сентэ* в этом месте доски.



Диаг. 8

Диаг. 8 Ход черных 1 известный ответ, но после ходов 2 и 4 у черных не очень хороший результат.



Позиция 4 (ходы 70 – 88)

Самое большое возможное сокращение

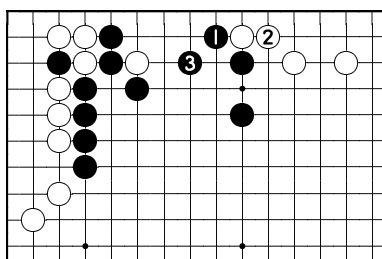
После ограничения камнями ▲ надежная игра 70 – 76 демонстрирует правильное отношение к игре с форой.

Ход белых 77 — трудный выбор. Если белые сыграют глубже, например, 79 вместо 77, то после хода черных «с» они будут в опасности, так как у черных есть темповые ходы «а» и «b».

Внутреннее *ханэ* 82 — хороший ход. Альтернативу ходу 82 смотрите на *Диаг. 9*

Ходы после 88-го не записаны.

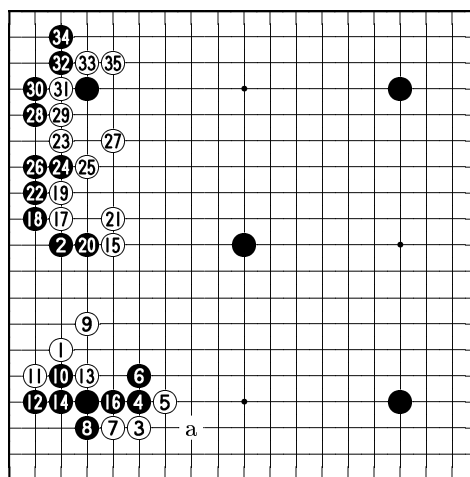
Черные выиграли 4 очка.



Диаг. 9

Диаг. 9 Ограничение ходами 1 и 3 слишком пассивно для черных.

Игра с форой 5, учебная партия с «Н», 3–дан



Позиция 1 (ходы 1 – 35)

Низкая позиция плоха для черных

Игра с форой 5 камней похожа на игру с форой 4 камня, конечно, с учетом дополнительного камня в центре. Нахождение возможности хорошего применения этого камня является основным отличием между этими играми.

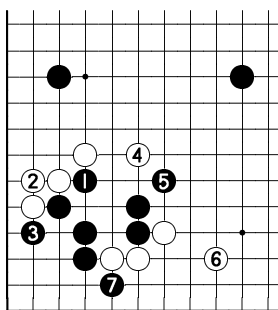
Немедленное *хасами* черных 2 это агрессивный стиль игры. Ход черных 4 сделан в правильном направлении, но в разыгранном варианте *джосеки* черные допустили ошибку. А именно, см. *Диаг. 1* вместо хода 12.

В пункте 16 у белых появляется угроза разрезания. Опасаясь этого разрезания на накрывание 15 игрок «Н» ответил соединением 16, но это ошибка. Вместо этого см. *Диаг. 2*.

Черные ожидали, что на их ход 16 белые ответят «а», но это преувеличенные надежды.

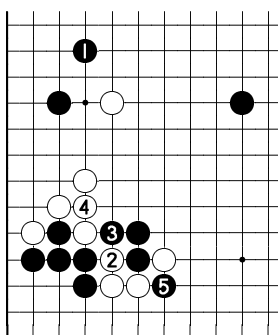
Ханэ снизу 18 приводит к правильной форме, но изучите *Диаг. 3*.

Черные вынуждены выползать 20 – 34 и это приводит к неудовлетворительному результату. Вместо хода белых 19 см. *Диаг. 4*.



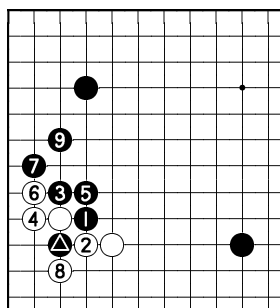
Диаг. 1

Диаг. 1 Черные должны играть 1. Вариант 2 – 7 правильное *дзусеки*.

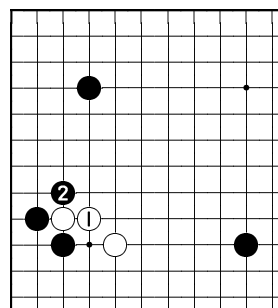


Диаг. 2

Диаг. 2 Черные должны защититься 1, хотя бы один раз. Если белые немедленно разрезают 2, черные могут контратаковать 5 и создать белым трудную позицию.



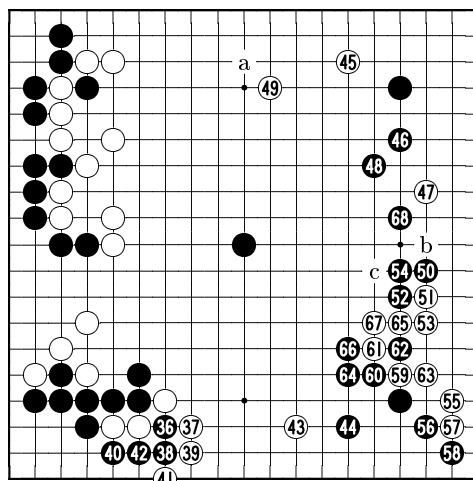
Диаг. 3



Диаг. 4

Диаг. 3 Здесь было бы проще сыграть 1 и 3, легко жертвуя камень ▲.

Диаг. 4 Вытягиваться 1, позволяя черным сыграть 2, плохо для белых.



Позиция 2 (ходы 36 – 68)

С точки зрения всей доски

Не заслуживает похвал ответ черных 44 на ход белых 43. С точки зрения всей доски сейчас имеется прекрасная возможность первым сыграть на верхней стороне «а». О действиях в правом нижнем углу см. *Диаг. 5*.

Из-за спокойного ответа черных 46 на ход белых 45 белые получают замечательную возможность занять пункт 49. Альтернатива ходу 46 приведена на *Диаг. 6*.

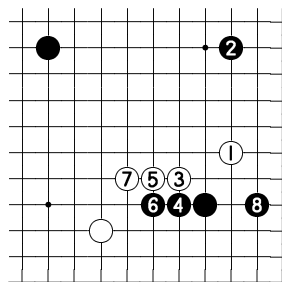
Перед тем как занять пункт 49 белые с темпом играют 47. Если белые сразу сыграют 49, то черные ответят «b» и это очень хорошо для черных.

Белые 51 трудовой ход. Другой вариант показан на *Диаг. 7*.

Черные 52 и 54 хорошая защита. Если вместо хода 52 черные просто вытянутся 54, то белые сыграют 52, черные «с», белые 55 и чувствуется, что белые получили везде хорошую позицию.

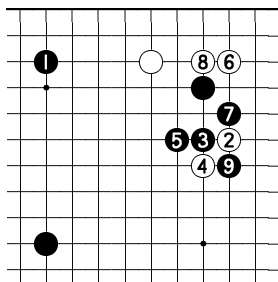
Разрезание черных 62 ошибка, вместо этого см. *Диаг. 8*.

В последовательности до 67 хода кажется, что черные помогают белым.



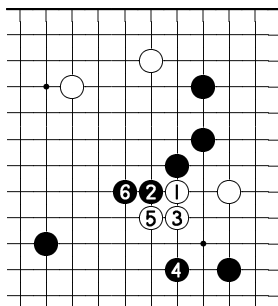
Диаг. 5

Диаг. 5 Хорошим продолжением будет *хасами* 2, когда белые приближаются ходом 1. Если белые выбирают вариант 3–7, то черные могут стабилизировать угловую группу ходом 8.



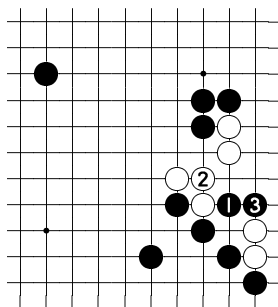
Диаг. 6

Диаг. 6 Черные 1 — хороший ход, являющийся одновременно как *хасами*, так и разделяющим ходом на верхней стороне. Здесь приведен один из возможных вариантов. В любом случае черные не должны допускать, чтобы белые окружали ходом 49 такую большую область.



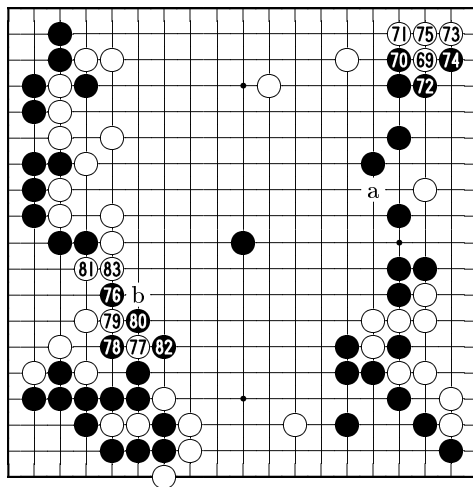
Диаг. 7

Диаг. 7 Если белые побегут ходом 1, то преследование 2 и 4 задает черным хороший ритм. А играть 5 и позволить черным удлиниться 6 совсем плохо для белых.



Диаг. 8

Диаг. 8 Если черные сыграют 1 и 3, белые будут в опасности.



Позиция 3 (ходы 69 – 83)

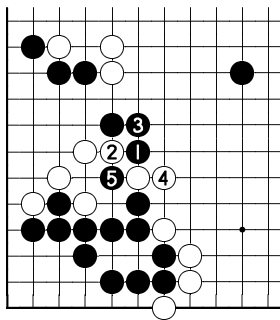
Черные упустили возможность

После вторжения 69 кажется стратегия белых успешна. Если черные попытаются воспрепятствовать этому, и вместо хода 68 защитят угол ходом 71, то возникают не очень хорошие ощущения после хода белых «а».

Черные 76 — хороший атакующий ход, но 78 большая ошибка. Смотрите *Диаг. 9*. Белым преждевременно вместо хода 81 разрезать в «b».

Ходы после 83-го не записаны.

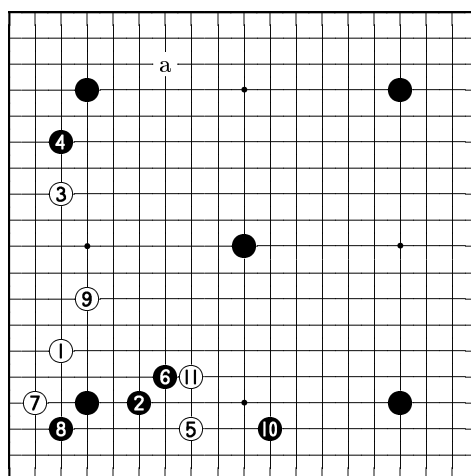
Белые выиграли 6 очков.



Диаг. 9

Диаг. 9 Если черные сыграют *косуми* 1, у белых возникнут большие трудности с убеганием.

Игра с форой 5, учебная партия с «А», 3-дан



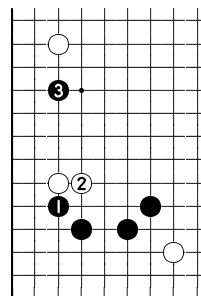
Позиция 1 (ходы 1 – 11)

Спокойное начало

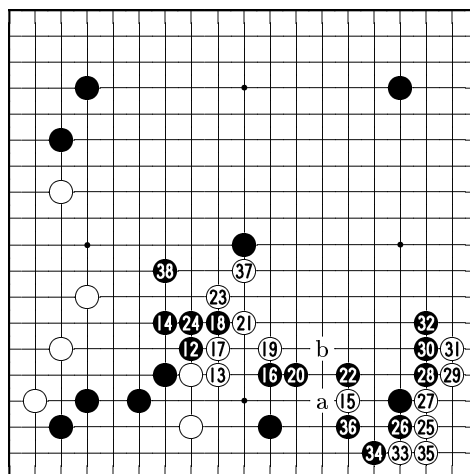
Вместо хода 4 черные также могут играть *огейма* «а». Ход черных 6 очень надежный. Более агрессивная возможность — немедленно играть *хасами* 10. После хода черных 6 белые должны защититься 7 и 9, см. *Диаг. 1*.

У черных спокойное начало партии.

Диаг. 1 Если белые пропустят эти защитительные ходы, черные могут сыграть *косуми* 1 и внедриться 3. Неприятная позиция для белых.



Диаг. 1



Позиция 2 (ходы 12 – 38)

Ходами 12 и 14 черные создают хорошую форму

Вместо хода 15 белым правильно было бы сыграть в район пункта 16. Однако, после ответа черных кейма «а» общая позиция на доске станет простой, а белые хотят избежать этого.

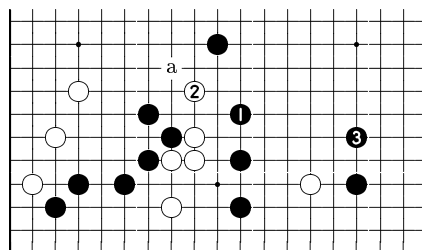
Ханэ черных 18 позволяет белым быстро построиться, см. *Диаг. 2*.

После присоединения белых 19, оттягивание 20 плохой ответ. Теперь после хода белых 21 черные не могут играть 23 (если они это сделают, белые могут сыграть «b»). Черные не могут защититься от всех угроз белых. Поэтому вместо хода черных 20 смотрите *Диаг. 3*.

Форма черных немного ослаблена необходимостью ответа на атари 23. Однако, общая ситуация на доске по-прежнему в пользу черных.

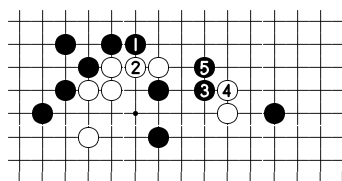
После того как белые вторглись в угол ходом 25, у игрока «А» кажется были проблемы с ответом. Вместо хода черных 26 см. *Диаг. 4*.

Таким образом, у черных нет выбора кроме ограничения 26. Вариант до хода черных 36 вынужден. Форма черных кажется надежной, но на самом деле она слегка переконцентрирована. Более того, ход белых 37 искусно уменьшает ее надежность, так что черные получают не очень много.

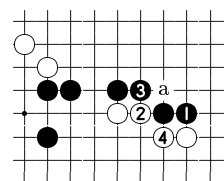


Диаг. 2

Диаг. 2 Прыжок черных 1 хороший ход. Если белые выбегают 2, черные играют 3. Пытаться локализовать белых ходом «а», вместо хода 3, так же хорошо.



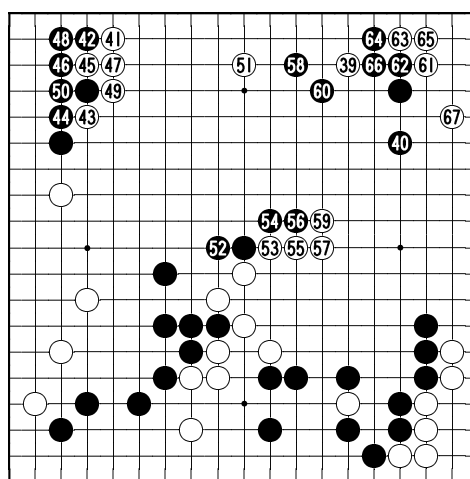
Диаг. 3



Диаг. 4

Диаг. 3 Развитие 1 — критический пункт разрушения формы белых. Белые вынуждены соединиться 2. Затем черные могут выпрыгнуть 3 и белые не успевают защититься от всех угроз черных.

Диаг. 4 Если черные ограничивают с другой стороны ходом 1, то после 2 и 4 у белых все в порядке, более того остался разрезающий пункт «а».



Позиция 3 (ходы 39 – 67)

Сомнительное продолжение за черных

Белые 41 известный тактический ход игроков, дающих фору. Но в ответ на ход черных 42, белые 43 — обманный ход. Вместо хода черных 44 см. *Диаг. 5* и *Диаг. 6*. Это сложные варианты, но вместо хода черных 46 см. *Диаг. 7*.

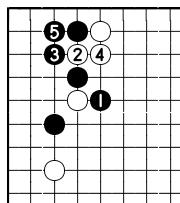
До хода 50 черные защищаются от проталкивания и заканчивают в *готэ*, что оправдывает надежды белых.

Вторжение черных 58 хорошая идея, но *косуми* 60 не лучший ход, см. *Диаг. 8*.

В ответ на ход черных 60 белые могут прыгнуть в угол, разрушая построения черных.

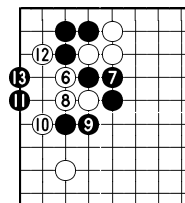
Ограничение черных 64 также не лучший ход. Соединяясь 66 черные отрезают один камень белых, но это значительно меньше приобретений белых в углу. Поэтому вместо хода черных 64 лучше играть как на *Диаг. 9*.

Как должны отвечать черные на ход белых 67?



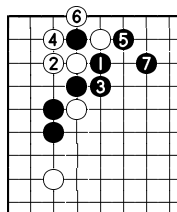
Диаг. 5

Диаг. 5 Черные могут сопротивляться, играя 1. Если белые продолжают 2, то черные защищаются 3 и 5 ...



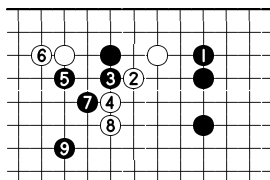
Диаг. 6

Диаг. 6 Если белые разрезают 6, черные отвечают 7, 9. После хода белых 10 черные 11 и 13 важные ходы и белые камни в углу захвачены.



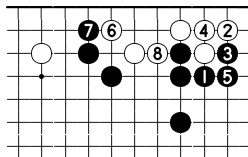
Диаг. 7

Диаг. 7 *Атари* снаружи 1 хороший ход. Если же будет разыгран вариант 2 – 7, то черные получают большое внешнее влияние, умело разрушая планы белых.



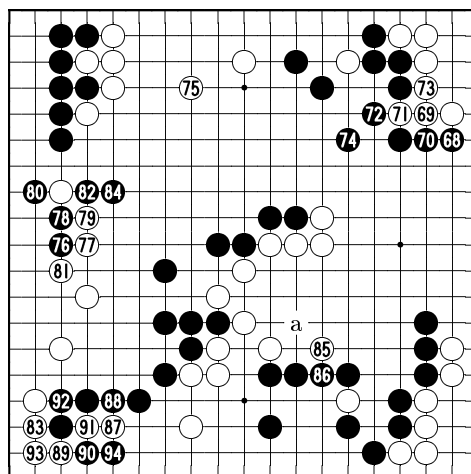
Диаг. 8

Диаг. 8 Спуск 1 наиболее естественный ход. Если белые играют *косуми* 2, черные могут адекватно сопротивляться 3 – 9.



Диаг. 9

Диаг. 9 Черные должны блокировать 1. После соединения 3 и 5 белые выживают, играя 6 и 8. Результат хорош для черных.



Позиция 4 (ходы 68 – 94)

Два хороших хода черных

Черные присоединяются 68, но на доске есть ход, который приводит к критической ситуации, см. *Диаг. 10*.

После присоединения 68 черные заканчивают вариант ходом 74 в *готэ*, и у белых появляется возможность защититься 75. В данной последовательности 71 и 73 — необходимые ходы белых, см. *Диаг. 11*.

После того, как черные позволили белым защититься 75, они сохранили свое лицо внедряясь 76. Вариант ответа см. на *Диаг. 12*.

Черные 84 вялый, не активный ход. Вместо этого «а» хороший ход для атаки белых.

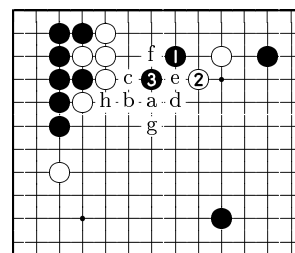
Черные 90 и 92 правильные ответы на ходы белых 89 и 91. Имеет смысл изучить их, см. *Диаг. 13*.

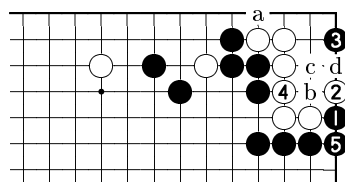
Черные захватывают два камня ходом 94 и они впереди.

Ходы после 94-го не записаны.

Белые сдались.

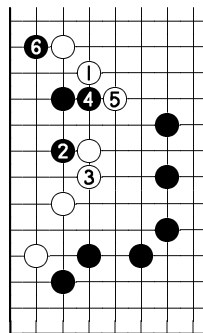
Диаг. 10 Вторжение черных 1 хороший ход, угрожающий белым. Если белые играют *косуми* 2, черные могут ответить 3 и белые не могут захватить такое вторжение. Например, белые «а», черные «b» и т.д. в алфавитном порядке до «h».





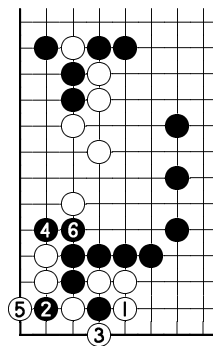
Диаг. 11

Диаг. 11 Черные 1 и 3 хорошие ходы, приводящие к *ко*. После хода черных 5, последовательность белые «а» и далее заканчивается *ко* борьбой.



Диаг. 12

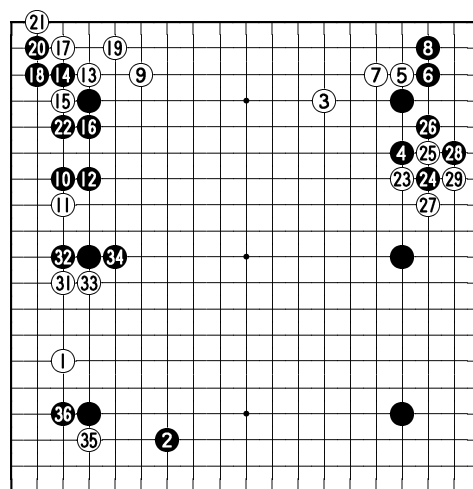
Диаг. 12 Белые могут сыграть *косуми* 1 (для многих любителей этот ход вызывает беспокойство), но черные присоединяются 2 и после хода 6 легко выживают. Поэтому ходы в партии 77 – 82 необходимая последовательность.



Диаг. 13

Диаг. 13 Белые не могут забрать камень черных ходом 1. После варианта 2 – 6 камни белых на левой стороне отрезаются и захватываются.

Игра с форой 6, учебная партия с «W», 2-дан



Позиция 1 (ходы 1 – 36)

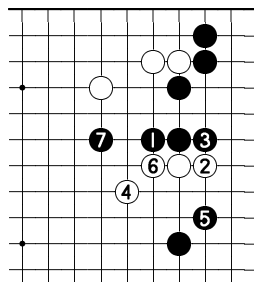
30 → 25

Белые используют темповые ходы

При форе 6 камней у черных подавляющее преимущество в борьбе на правой и левой сторонах доски. Поэтому у них есть хорошая возможность управлять борьбой на сторонах правильными методами.

После присоединения 11 ходы белых 13 и 15 направлены на переконцентрацию черных. Черные отвечают почти вынужденно, но при игре с форой 6 камней сильно волноваться об этом не следует.

В варианте после *ханэ* 24 до соединения 30 ответы черных вынужденные.



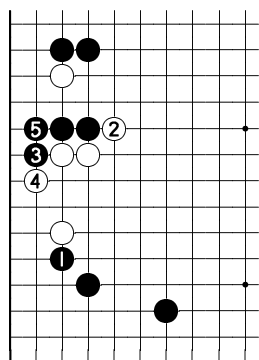
Диаг. 1

Диаг. 1 Удлинение 1 и далее до хода 7 самый обычный выбор, смотрите *Основная позиция 20*, Часть 1, стр. 63.

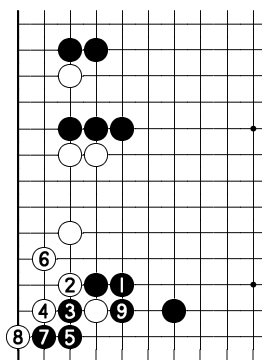
Белые 31 и 33 эксцентричные ходы, но белые не очень сожалеют о них из-за того, что они сделаны в области, где черные уже один раз вынужденно ответили 12 на ход белых 11. Удлинение черных 34 на первый взгляд кажется безвредным, но вместо этого см. *Диаг. 2*.

Диаг. 2 Было бы лучше сыграть более энергично ходом *косуми* 1. Если белые отвечают *ханэ* 2, черные могут продолжить *ханэ* 3 и соединение 5. У белых теперь нарушенная форма.

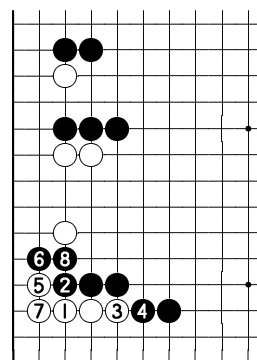
Присоединение белых 35 очевидная попытка смутить более слабого игрока. Вместо хода черных 36 см. *Диаг. 3*.



Диаг. 2



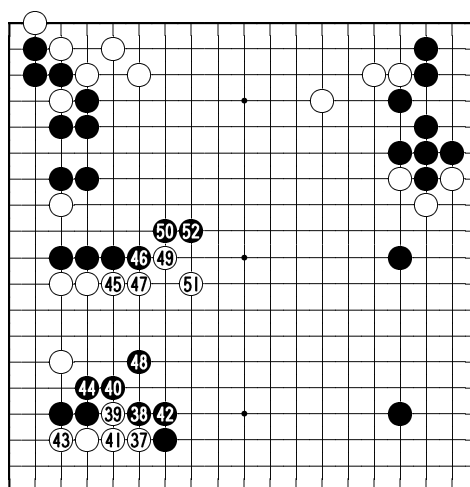
Диаг. 3



Диаг. 4

Диаг. 3 Вытягивание черных 1 самое ясное продолжение. Если белые играют *ханэ* 2, то черные разрезают 3 и возвращаются к *джосеки*.

Диаг. 4 Если белые спускаются 1, черные отвечают 2 и опять возвращаются к *джосеки*.

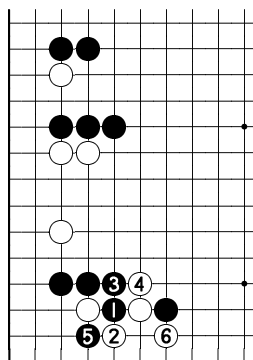


Позиция 2 (ходы 37 – 52)

Плохая форма

Поскольку черные спустились 36, у белых есть возможность присоединиться 37 и позиция усложняется. Черные же должны всегда стараться избегать усложнений, и обычно это правило справедливо не только при игре с форой 6 камней.

Соединение черных 44 с плохой формой не может для них быть хорошим ходом. Если вместо хода 38 черные играют по другому ...

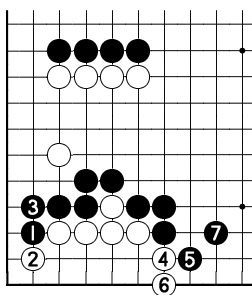


Диаг. 5

Диаг. 5 Черным хотелось бы вклинуться 1, если бы это работало. Но после ответа белых 2 и 4 черные безнадежно разделены.

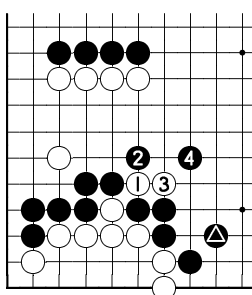
Во время игры черные несут небольшие потери, но это только часть от преимущества, полученного от форой 6 камней. Белые тоже несут потери из-за того, что вынуждены бежать ходами 45 и 47.

Какецуги черных 48 слишком надежный ход, вместо него см. *Диаг. 6*.




Диаг. 6

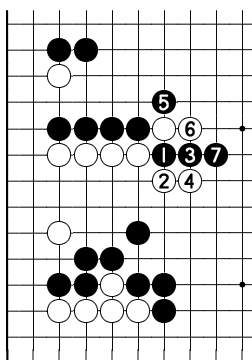
Диаг. 6 Сейчас у черных появилась великолепная возможность сыграть 1 и 3. Белые выживают 4 и 6, но после этого *какецуги* черных 7 эффективный ход, см. *Диаг. 7*.



Диаг. 7

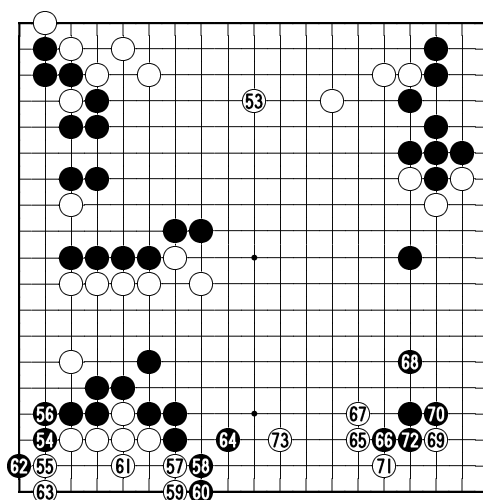
Диаг. 7 Нет необходимости беспокоиться о разрезании белых 1. Черные *атарят* 2 и играют *гета* 4, но камень  на идеальном месте.

Ханэ черных 50 слабый, без духа борьбы ход.



Диаг. 8

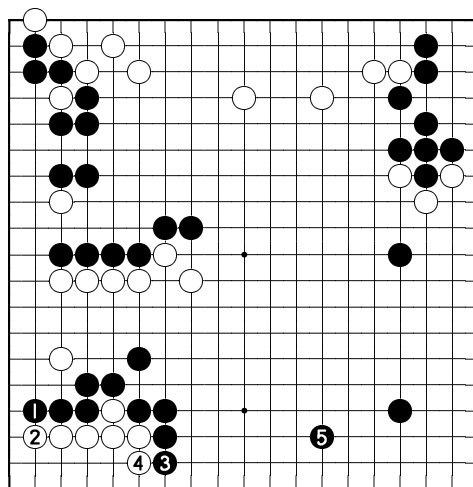
Диаг. 8 Если вместо хода 50 черные разрезают 1, то белые в опасности. Лучшее, что могут сделать белые это сыграть 2 и 4, но после хода черных 5 и 7 позиция белых плоха.



Позиция 3 (ходы 53 – 73)

Атака и защита на нижней стороне

Черные 54 кажется хорошим выбором, однако, завершать вариант ходом 64 в *готэ* не очень интересно. Вместо хода 54 см. *Диаг. 9*.

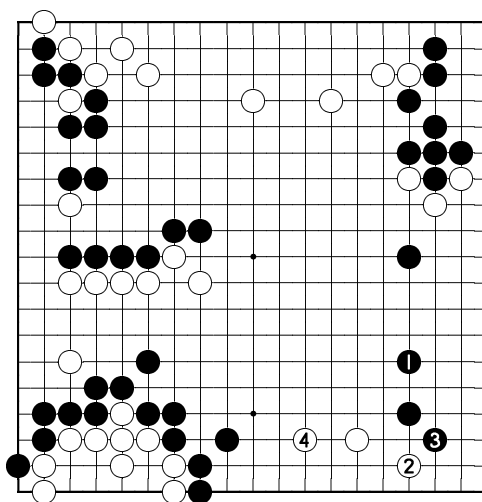


Диаг. 9

Диаг. 9 Более мощным продолжением был бы темповый спуск 1 и 3, заверченный усилением нижней стороны 5.

Поскольку черные закончили в *готэ*, белые могут атаковать первыми на нижней стороне ходом 65.

Ответ черных 66 выглядит очевидным и это хороший, надежный ход.



Диаг. 10

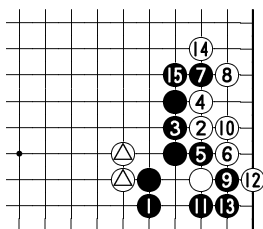
Диаг. 10 Защита черных ходом 1 слишком пассивна. После стабилизации белых 2 и 4 у черных больше не видно дальнейших атакующих перспектив.

Вторжение белых 69 напрашивающийся ход. Дальнейшие варианты зависят от ответа черных. Черные выбрали ограничение 70 и это упрощает планы белых. В такой ситуации вместо хода 70 см. *Диаг. 11*.

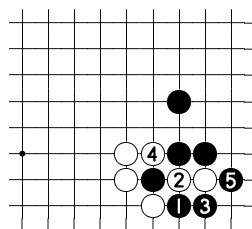
Диаг. 11 Черные должны спуститься 1. Белые энергично выживают, начиная с заглядывания 2, но после соединения черных 15 камни белых △ в тяжелом положении.

После *ханэ* 71 белые могут отдышаться.

Вместо хода 72 см. *Диаг. 12*.

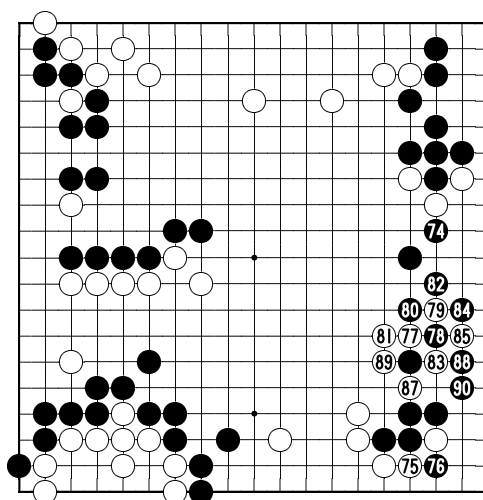


Диаг. 11



Диаг. 12

Диаг. 12 Ограничение ходом 1 *джосеки*, но после захвата камня ходами 2 и 4 белые усиливаются. Результат не очень хорош для черных.



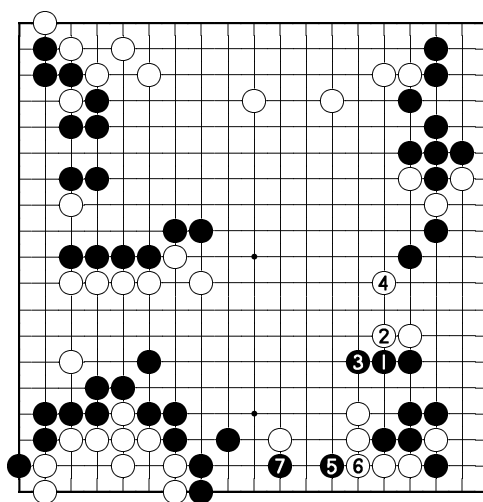
Позиция 4 (ходы 74 – 90)

86 → 79

Черные получают неудовлетворительно низкую позицию

Хасами-цуке черных 74 хороший ход. Несомненно, присоединение белых 77 необоснованно, но у белых нет других возможностей догнать черных.

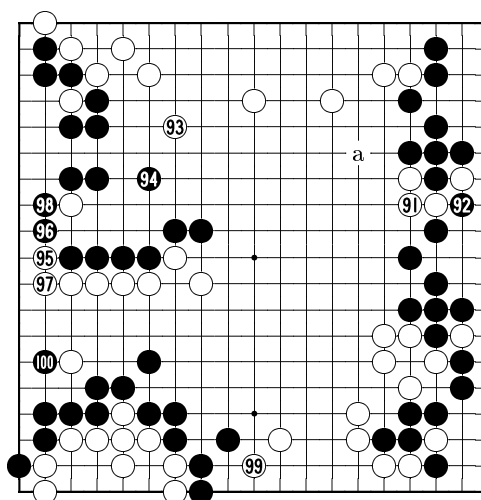
Присоединение со стороны 78 ошибка черных. Вместо этого см. *Диаг. 13*.



Диаг. 13

Диаг. 13 Черные должны удлиниться 1. Если белые спасаются 2 и 4, черные получают мощную атаку 5 и 7 на нижней стороне.

После хода белых 79 вынужденный вариант 80 – 90 приводит к неудовлетворительно низкой позиции черных.

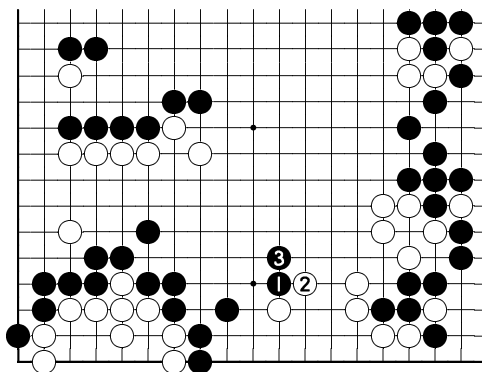


Позиция 5 (ходы 91 – 100)

Черным не хватает смелости

В данной ситуации заметна нерешительность черных, например, в ходе 92. Вместо него черным следует сыграть «а» и атаковать белых на большой площади.

В ходе 94 также нет необходимости. Это просто автоматический ответ на ход белых 93, вместо 94 см. *Диаг. 14*.



Диаг. 14

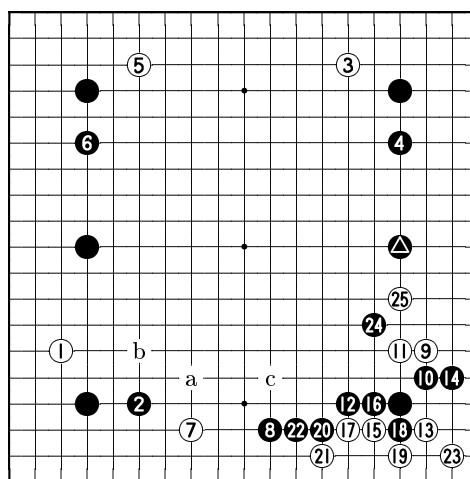
Диаг. 14 С точки зрения всей доски лучше сыграть *цуже* 1 и *ноби* 3.

После *косуми* белых 99 и защиты черных 100 разница в очках очень мала и в пользу белых.

Ходы после 100-го не записаны.

Белые выиграли 2 очка.


Игра с форой 6, учебная партия с «О», 1–дан



Позиция 1 (ходы 1 – 25)

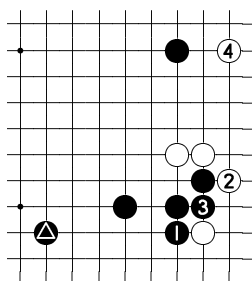
Пункт *сан-сан*

Вместо хода белых 9 играть белые «а», черные «b», белые «с» более известное продолжение при игре с форой. Но, как я уже говорил ранее, при игре с форой 6 камней белые не могут позволить чтобы позиция стала слишком простой.

Косуми черных 10 рассчитывает на хорошее расположение камня  в дальнейшей борьбе.

Немедленное занятие белыми пункта *сан-сан* ходом 13 интересная идея. Как правило, раннее вторжение в *сан-сан* приводит к проблемам из-за появления у черных возможности создать влияние.

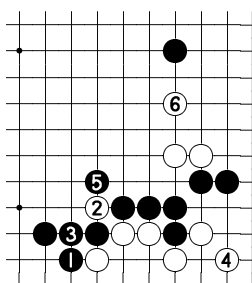
В данной ситуации спуск черных 14 совершенно правильный ход.



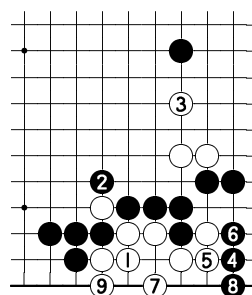
Диаг. 1

Диаг. 1 Чрезмерное внимание к территории на нижней стороне и ограничение ходом 1 устраивает белых, они продолжат 2 и 4. В данном случае территория, ограниченная черными ходом 1, слишком мала из-за близкого расположения камня \triangle .

После заглядывания белых 15 следует хорошо известный вариант. Соединение черных 22 необходимый ход.



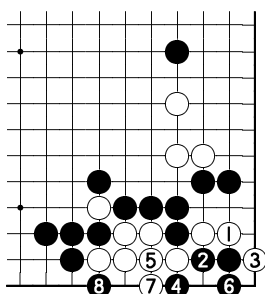
Диаг. 2



Диаг. 3

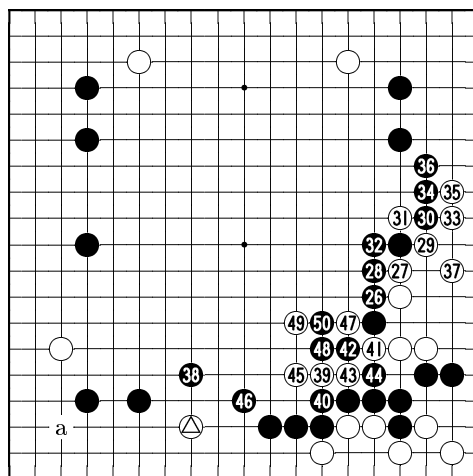
Диаг. 2 Ограничение черных 1 кажется сильным, но черные не могут пропустить ход 5 и это позволяет белым продолжить 6. В данном варианте белые 4 правильный ход, вместо него см. *Диаг. 3*.

Диаг. 3 Если белые соединятся 1, то после хода черных 4 белые будут сжаты при построении двух глаз. Альтернативу ходу белых 5 см. на *Диаг. 4*.



Диаг. 4

Диаг. 4 Белые 1 жадный ход. После разрезания черных 2 вынужденная последовательность после хода черных 8 приводит к борьбе.

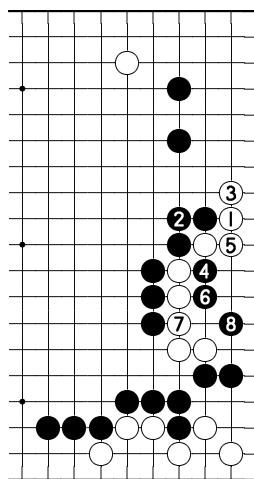


Позиция 2 (ходы 26 – 50)

Черные мощно придавливают

Ограничение 26 хороший ход черных. Ход черных 28 и *ханэ* 30 значительно более сильная игра, нежели можно ожидать от 1-дана.

У белых нет выбора, следует вульгарная последовательность 31 и 33. Вместо хода 31 см. Диаг. 5.

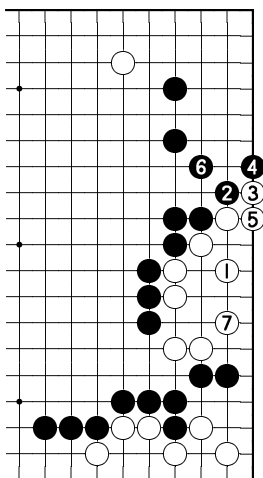


Диаг. 5

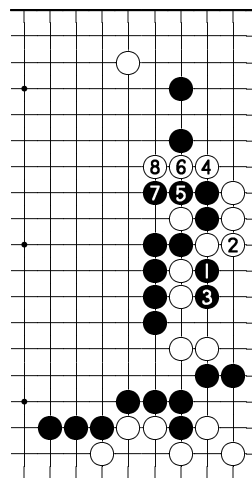
Диаг. 5 Если белые ходом 1 попытаются применить очевидное *тесуджи*, то после варианта 2 – 8 черные захватывают 5 белых камней. В данном варианте вместо хода белых 3 см. *Диаг. 6*.

Диаг. 6 Если белые играют *какецуги* 1, то после хода 7 группа живет, но белые закончили в *готэ* а внешняя конфигурация черных полностью завершена.

Удлинение черных 36 спокойный ход. Вместо него см. *Диаг. 7*.



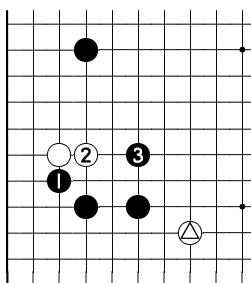
Диаг. 6



Диаг. 7

Диаг. 7 Если черные отсекают часть белой группы, играя 1 и 3, то после хода белых 8 позиция черных разделена. Для черных это плохо.

Получив *сентэ* черные играют 38, атакуя камень \triangle . Но белые могут легко относиться к камню \triangle , поскольку пункт *сан-сан* еще не защищен. Поэтому, черный ход 38 неверный ход.

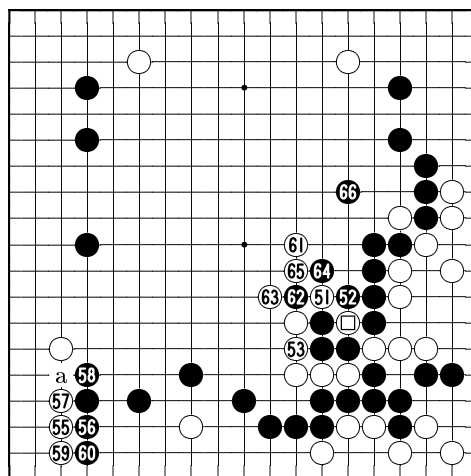


Диаг. 8

Диаг. 8 Черные должны играть *косуми-цуке* 1 и затем 3, применяя стандартный метод атаки. В таком случае сохраняется возможность гибели камня \triangle без какой-либо компенсации.

Белые ходом 39 стараются усложнить позицию. Вместо соединения 40 черным проще было бы сыграть в пункт 41.

Теперь у белых есть возможность построить небольшую часть формы, разрезая 47 и сдавливая 49.

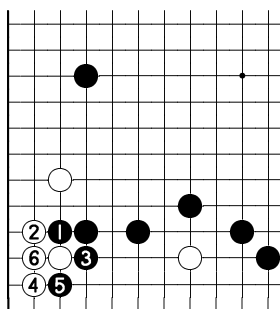


Позиция 3 (ходы 51 – 66)

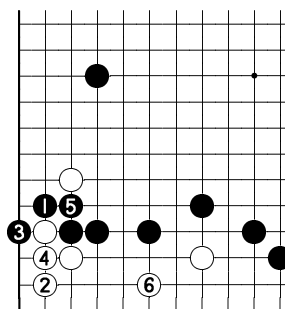
54 → □

Необходимости в отступлении нет

Белые, вторгаясь 55, возвращаются к самому ценному в данный момент пункту на доске. Трудно понять, почему черные сыграли 56. Вместо хода 56 см. *Диаг. 9*.



Диаг. 9

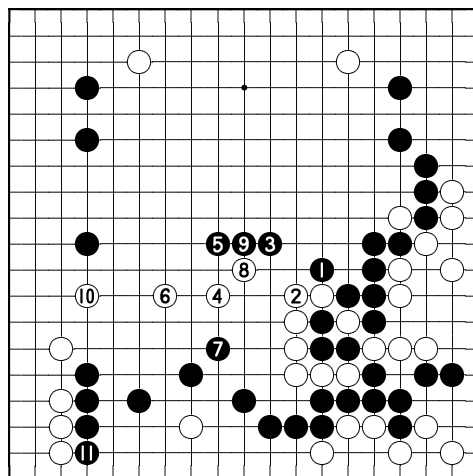


Диаг. 10

Диаг. 9 В любом случае черным необходимо блокировать ходом 1. После хода белых 2 ограничение черных 3 и дальнейший вариант это стандартный способ получения *сентэ* для черных. Вместо хода черных 3 см. *Диаг. 10*.

Диаг. 10 Ограничивать ходом 1, позволяя белым выбежать 2 – 6, значит действовать неверно.

Ходом 58 черные занимают жизненный пункт конфигурации белых, но черные 60 вялый ход. Белые сыграли 59 для защиты от разрезания черных в пункте «а». Вместо хода черных 60 см. *Диаг. 11*.

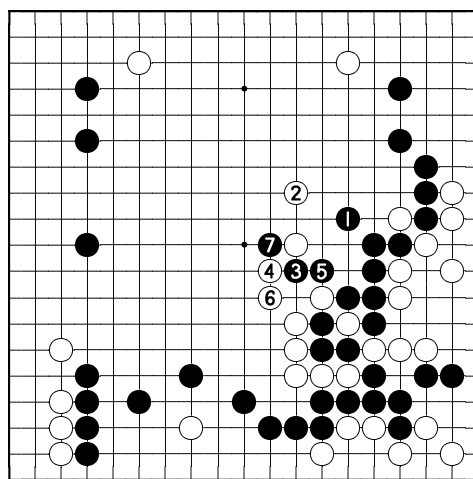


Диаг. 11

Диаг. 11 Для черных более важно нанести *атаки* 1 и атаковать с большого расстояния ходом 3. Белые вынуждены убежать 4 – 10 а у черных все еще остается возможность закрыть сторону 11. Если представляется возможность атаковать, то черные должны воспользоваться ею безо всякого стеснения, даже при игре с форой.

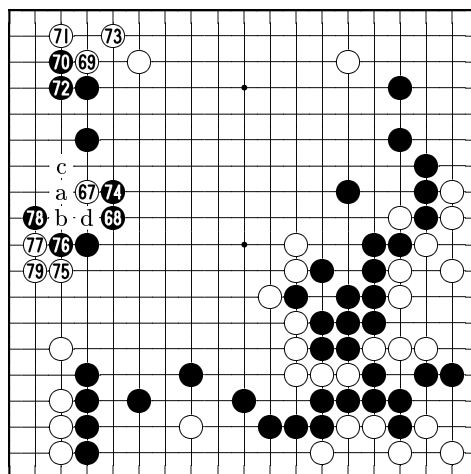
После хода 61 белые могут отдышаться.

Разрезание черных 62 и захват камня грубая игра.



Диаг. 12

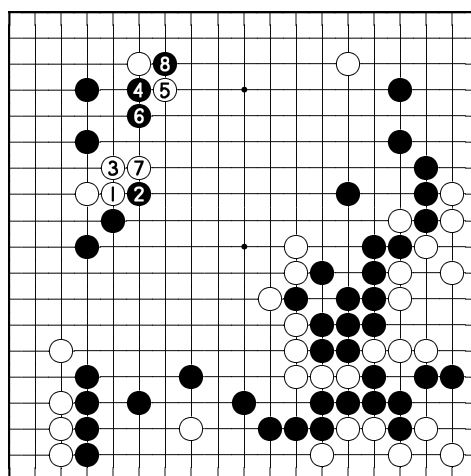
Диаг. 12 Черные должны сыграть *косуми* 1 и намечать цель в позиции белых. Если белые попытаются расшириться 2, черные могут нанести мощный удар 3 – 7.



Позиция 4 (ходы 67 – 79)

Черные отвечают аккуратно

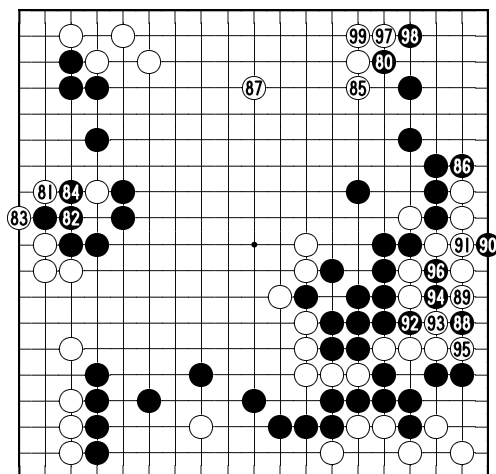
Вторжение белых 67 часто встречается в игре с форой 6 и выше. Черные полностью уверены в своем ответе 68. Вместо хода 68 часто можно увидеть вариант черные «а», белые «b», черные «с», белые «d», однако, он самый плохой. Другой ответ на ход 68 см. на *Диаг. 13*.



Диаг. 13

Диаг. 13 Белым хотелось бы выйти ходом 1, но после 2 – 8 у белых плохая позиция.

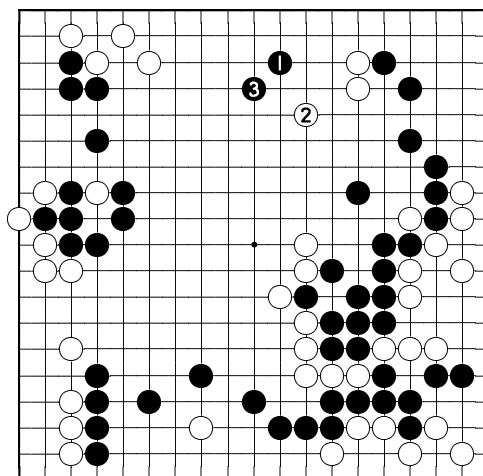
Поэтому белые играют 69, но черные отвечают надежно 74 и получают прекрасный результат.



Позиция 5 (ходы 80 – 99)

Поддерживайте атаку!

Получив *сентэ*, черные играют *косуми-цукэ* 80. Это прекрасное продолжение! *Какецуги* 84 вместо 80 не очень хороший ход. Но ответ черных 86 на ход белых 85, сделан в неверном направлении, см. *Диаг. 14*.



Диаг. 14

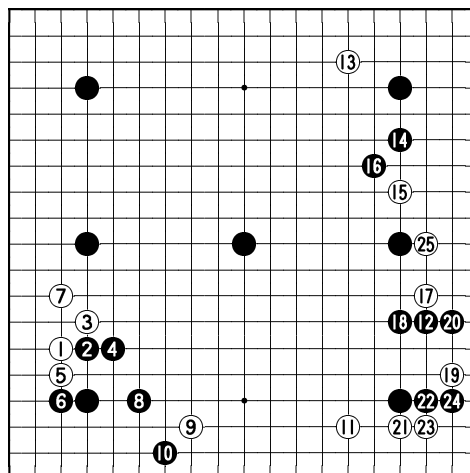
Диаг. 14 Черные должны поддерживать атаку ходом 1. Если белые побегут 2, то после хода черных 3 у белых трудная борьба.

Играя 86, черные рассчитывали на атаку правой стороны. Но после хода 96 у черных *готэ*, и это плохо для них.

Ходы после 99-го пропущены.

Белые выиграли 3 очка.

Игра с форой 7, учебная партия с «G», 1–дан



Позиция 1 (ходы 1 – 25)

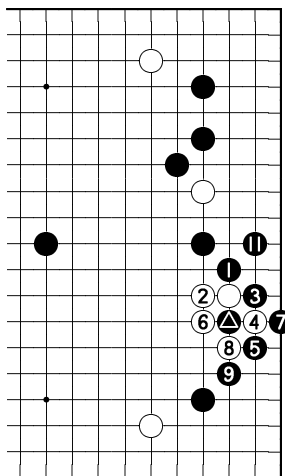
Переход к вынужденным ответам

Игра с форой 7 камней не сильно отличается от игры с форой 6. Как и в игре с форой 5 ключевой является задача использования камня в центре доски.

Цуке 2 и ноби 4 черных очень надежно и рекомендуется при игре с форой 7 камней.

Ответ черных 10 на ход белых 9 также очень надежен. В игре черных до хода 16 критиковать нечего.

Черные сделали вынужденный ход, сыграв 18.

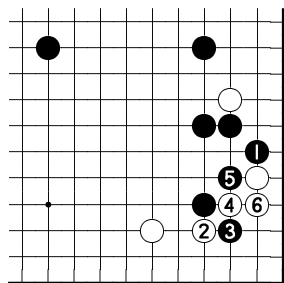


Диаг. 1

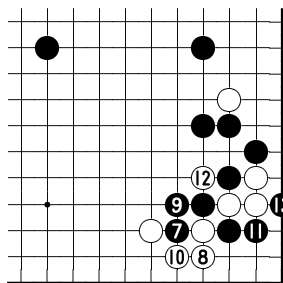
⑩ → ▲

Диаг. 1 *Косуми-цуке* 1 хороший ход. После варианта 2–11 черные получают хорошую позицию.

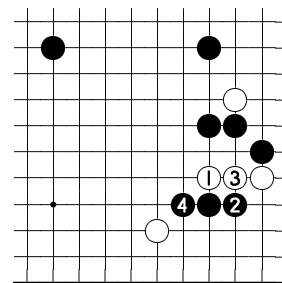
Ходы типа хода белых 19 слабых игроков часто ставят в тупик. Черные 20 несколько медлительный ход, см. *Диаг. 2*.



Диаг. 2



Диаг. 3



Диаг. 4

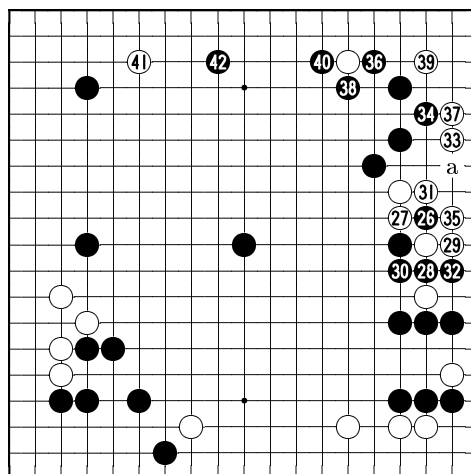
Диаг. 2 Черные должны играть *косуми-цуке* 1. Если белые также как в партии играют 2, то черные могут сопротивляться 3. Если белые разрезают 4, черные играют *атари* 5 и ...

Диаг. 3 После варианта 7–13 камни белых захвачены. Белые вместо хода 2 на *Диаг. 2* могут играть по другому, см. *Диаг. 4*.

Диаг. 4 Если белые присоединяются с другой стороны ходом 1, то у черных после заглядывания 2 и удлинения 4 не будет проблем.

После *цуке* белых 21 черным теперь остается только вытягиваться 22 а затем 24.

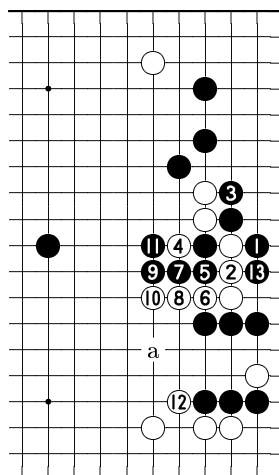
Белые играют 25, стараясь создать сложности. Как должны продолжать черные?



Позиция 2 (ходы 26 – 42)

Черные ловко изменяют направление игры

Ханэ 26 естественный ход черных, но 28 и 30 не сильное продолжение.



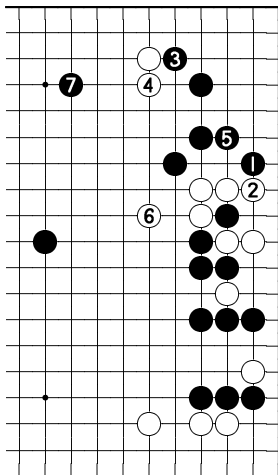
Диаг. 5

Диаг. 5 Черные могут отвечать более сильно, *атари* 1 и вытягивание 3. Белым остается сыграть *атари* 4 и дожидаться возможности спасения этих камней. Но, черные 11 могут плотно захватить камни белых. После хода белых 12 черные играют 13, соединяя все свои камни и рассматривая возможность дальнейшей атаки «а».

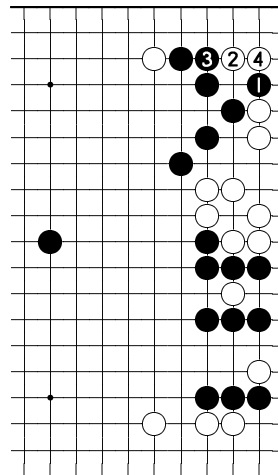
Спускаясь 32, черные, вероятно, рассчитывали на немедленный ответ белых 35. После этого черные сыграли бы «а». Конечно, белые ответили 33. Поэтому вместо хода 32 черные должны играть более серьезно, см. *Диаг. 6*.

Диаг. 6 Черные должны атаковать 1. Ответ белых 2 необходим и черные усиливают свою группу 3 и 5. Если белые бегут 6, у черных есть идеальный атакующий ход 7.

После хода 33 белые в безопасности. Несомненно, *косуми* 36 хороший ход, но продолжение 38 удивительное изменение направления игры. Часто при игре с форой играют как на *Диаг. 7*.



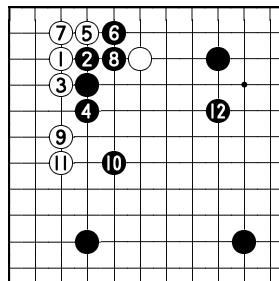
Диаг. 6



Диаг. 7

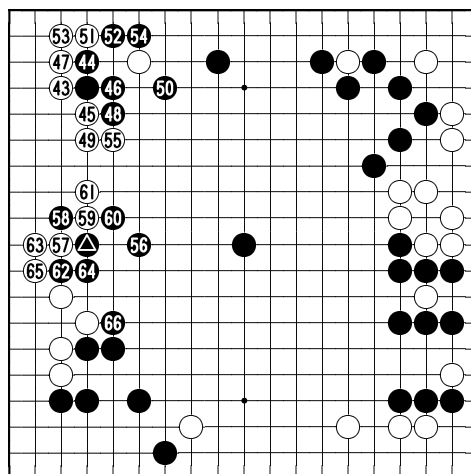
Диаг. 7 Защита черных 1 ошибочный ход. В дальнейшем белые могут атаковать 2.

В данной ситуации *хасами* черных 42 хороший ход, см. *Диаг. 8*.



Диаг. 8


Диаг. 8 Если белые отвечают *сан-сан* 1, черные играют с темпом 2 – 10 и ходом 12 создают большое *мойо*.

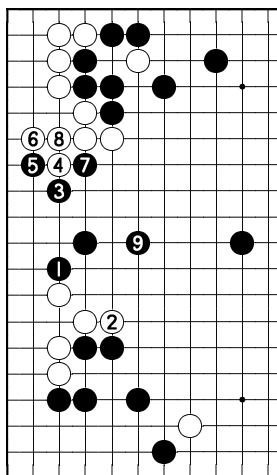


Позиция 3 (ходы 43 – 66)

Падать духом слишком рано

Чтобы избежать варианта на *Диаг. 8*, белые играют 43. Правильные ответы черных рассмотрены в *Основная позиция 17*, Часть 1, стр. 51. Но в любом случае после хода 50 у черных не очень хороший результат. По крайней мере, вместо хода 50 черные должны играть 55.

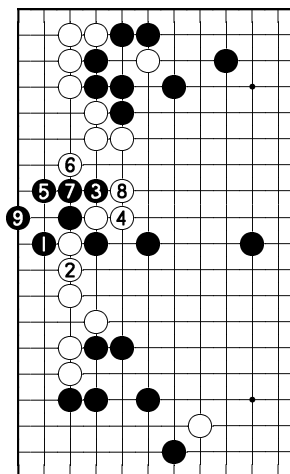
Черные побежали 56, так как беспокоились за камень , но не следует так сильно бояться.



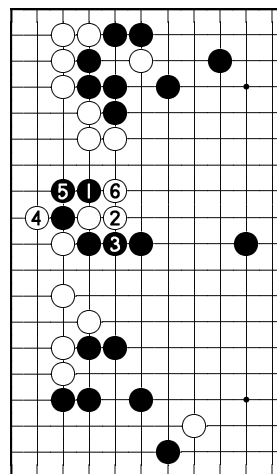
Диаг. 9

Диаг. 9 На самом деле черные должны атаковать 1. Если белые отвечают 2, то после темпового варианта 3 – 7 у черных все еще есть ход 9.

После того как вариант на *Диаг. 9* пропущен черные вынуждены отвечать на ходы белых 57 и 59. Черные, опасаясь осложнений, усиливают свои камни, играя 60 – 66. Но это слишком надежно, вместо хода 60 см. *Диаг. 10*.



Диаг. 10



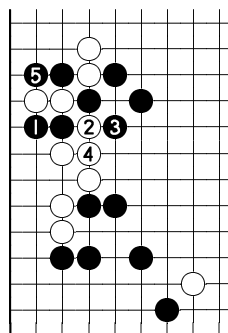
Диаг. 11

Диаг. 10 *Атари* 1 и 3 более острая игра. *Какецуги* черных 5 создает для них пункты *миаи* 8 и 9. Черные живут.

Еще одно замечание о ходе черных 60 ...

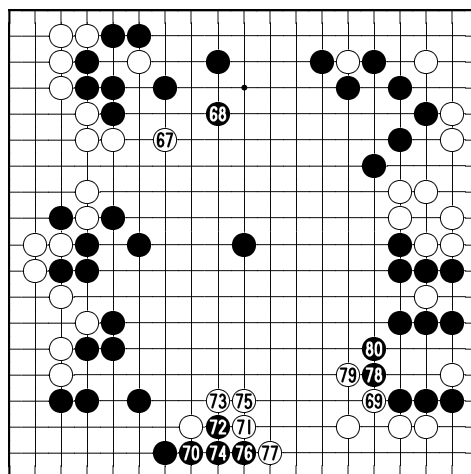
Диаг. 11 *Атари* 1 и соединение 3 обычно хорошее *тесудэжи*, но в данном случае белые могут сразу сыграть 4 и 6, что для черных плохо.

Черные вместо хода 64 могут сыграть по другому, см. *Диаг. 12*.



Диаг. 12

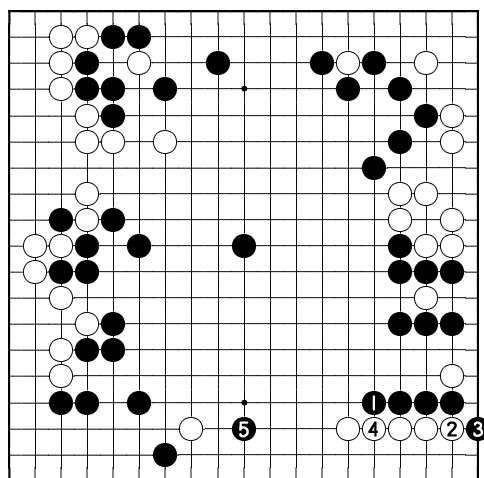
Диаг. 12 Ходы черных 1 и 3 приводят к *ко* борьбе. Правильный путь.



Позиция 4 (ходы 67 – 80)

Жизненно важный пункт пропущен

После хода белых 67 ответ черных 68 вялый, неактивный ход. Вместо 68 см.
Диаг. 13.



Диаг. 13

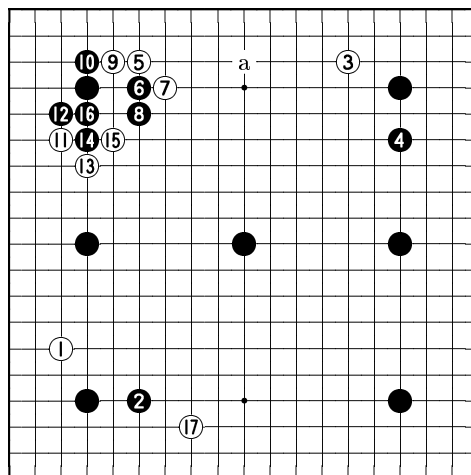
Диаг. 13 Удлинение черных 1 жизненный пункт. Поскольку угрожает разрезание в пункте 4, белые должны ответить 2 и 4. Теперь, если черные внедряются 5, то нет сомнений что они впереди.

После хода 70 черные не делали ошибок.

Ходы после 80-го пропущены.

Белые выиграли 5 очков.

Игра с форой 7, учебная партия с «S», 1–дан

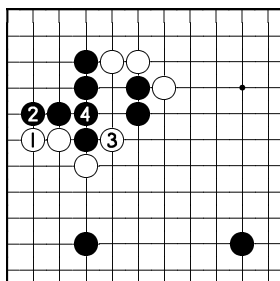


Позиция 1 (ходы 1 – 17)

Легкая и ловкая игра белых

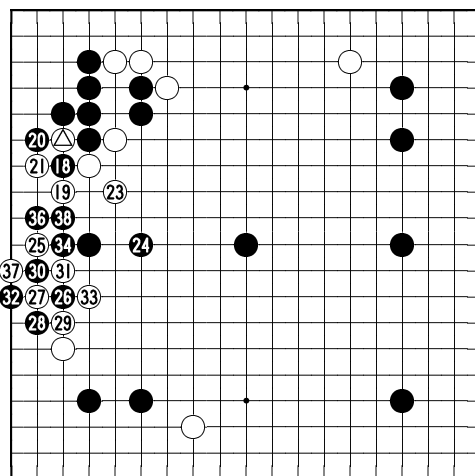
Ход белых 11 обычно делается в пункт «а», а черные защищаются 13.

Вместо хода белых 15 см. *джосеки* на *Диаг. 1*.



Диаг. 1

Диаг. 1 Спуск 1 и *атари* 3 в данном случае выглядят тяжеловато, поэтому в партии белые просто сыграли *атари* 15 и развились 17.

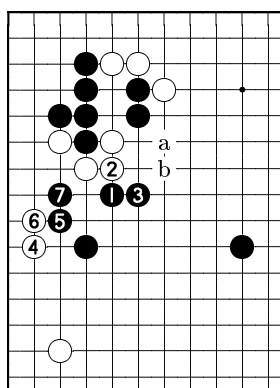


Позиция 2 (ходы 18 – 38)

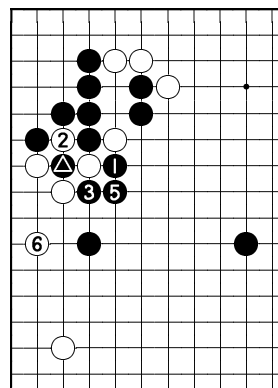
22 → △ 35 → 27

Ошибка в борьбе

Вместо разрезания черных 18 см. *Диаг. 2.*



Диаг. 2



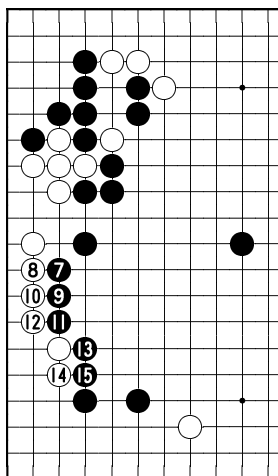
Диаг. 3

4 → △

Диаг. 2 Можно атаковать 1 и 3 на большой площади. Но белые могут поджать черных снизу ходами 4 и 6, а позже ходами «а» и «b». Так что фактически этот вариант не очень интересен для черных.

Но, соединяться ходом 22 плохо для черных, поскольку после построения белыми формы ходом 23 черные не могут быть довольны результатом. Смотрите *Диаг. 3* вместо хода 22.

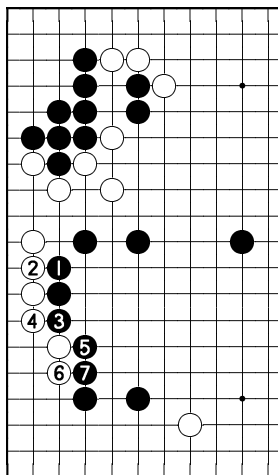
Диаг. 3 Черные должны разрезать 1. Предположим, что после хода белых 2 черные играют 3 и соединяются 5. Выбегать 6 это лучшее что могут сделать белые. Продолжение на *Диаг. 4*.



Диаг. 4

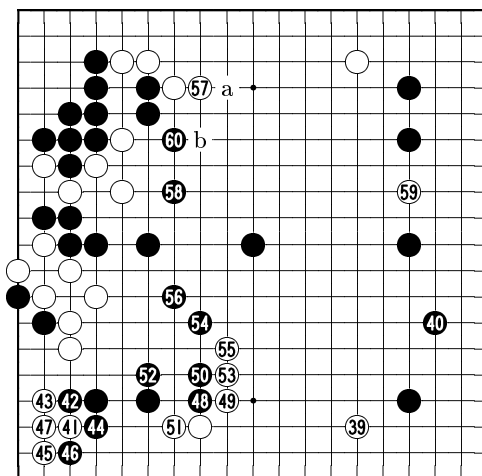
Диаг. 4 Черные могут прижать белых, играя 7 – 15 и создавая внешнюю стенку. Это самый простой путь. Черные будут тем сильнее, чем больше камней выставлено в результате такого варианта. Результат хорош, даже если белые оформят небольшую территорию.

Черные 26 хороший ход, но 28 – сомнительный. Белые разрезают и создают *ко* в результате варианта 29 – 34. Пословица гласит «в *фусеки* нет *ко*-борьбы». Из-за отсутствия адекватных *ко* угроз черные играют 36 и 38, неудовлетворительный результат. Вместо хода черных 28 см. *Диаг. 5*.



Диаг. 5

Диаг. 5 Черные могут вытянуться 1 и играть надежно, например, как на *Диаг. 4*. Это лучше, чем результат в партии.

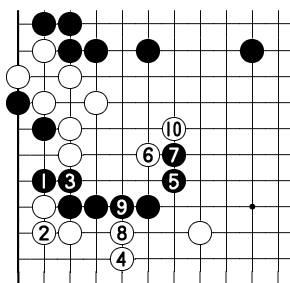


Позиция 3 (ходы 39 – 60)

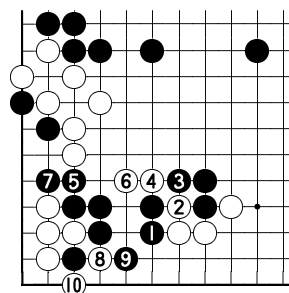
Надежно, но слишком надежно

Понятно, что при игре с форой черным следует играть надежно, однако, и здесь есть пределы.

В ответ на вторжение белых 41, получение черными *сентэ* после ходов 42 и 44 — пример хорошей надежной игры. Вместо хода 44 см. *Диаг. 6*.



Диаг. 6



Диаг. 7

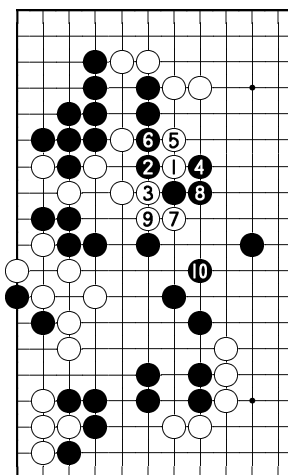
Диаг. 6 Если черные блокируют 1, в конечном счете им все равно придется убегать, но после ходов 6 – 10 черные попадают под серьезную атаку.

Присоединение 48, вытягивание 50 и *бамбо* соединение 52 также хороший пример надежной игры. Вместо хода 52 см. *Диаг. 7*.

Диаг. 7 Ход черных 1 кажется правильным, но нельзя играть в го, думая только о форме. После разрезания 2 и 4 черные в опасности.

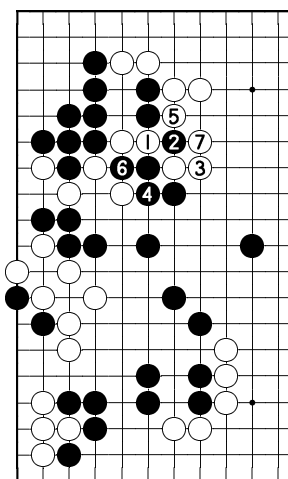
Белые продолжают атаку 53 и 55. После хода 56 черные наконец соединились, но это единственное их достижение. Проблемы у черных возникли из-за неудачной игры на левой стороне раньше.

Ходом 57 белые защищаются от атаки черных «а» и угрожают вытащить камни на левой стороне. Поэтому черные 58 естественный ход, но в ходе 60 необходимости нет. Можно сказать, что это слишком надежный ход. Если черные пропустят ход 60, см. *Диаг. 8*.



Диаг. 8

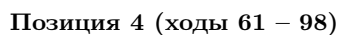
Диаг. 8 Белые сыграют *цуке* 1, но после варианта 2 – 10 они все равно не убегают. Вместо хода белых 3 см. *Диаг. 9*.



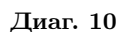
Диаг. 9

Диаг. 9 Если белые играют 1, черные после варианта 2 – 6 получают *сентэ*.

Если черные собираются играть в районе пункта 60, то по крайней мере им следует играть дальше, например «b».



Белые 61 и дальнейшие ходы — вариант для игры с форой. Вместо взятия камня ходом 68 см. *Диаг. 10.*



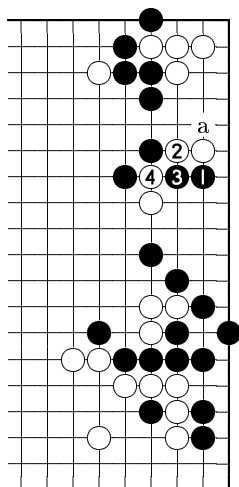
Черные применили стратегию жертвы камня Δ , но потери слишком велики. Вместо хода черных 72 см. *Диаг. 11.*

После *ханэ* черных 76 три камня белых захвачены, но приобретения черных не идут ни в какое сравнение с гигантским расширением территории белых.

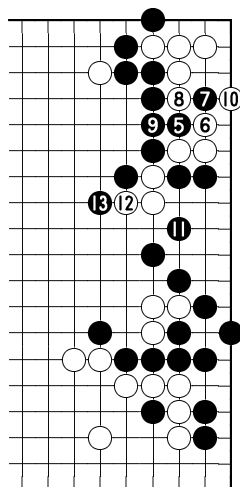
Ход черных 82 дает белым шанс сыграть 83, поэтому черные должны рассмотреть защиту 85 вместо 82.

Ограничение черных 86 ошибка. С точки зрения перспектив всей доски было бы лучше блокировать «а» а затем с темпом «b» и далее «с».

Цуке черных 92 и далее 94, 96 грубый путь борьбы с преимуществом белых. Вместо этого см. *Диаг. 12*.



Диаг. 12



Диаг. 13

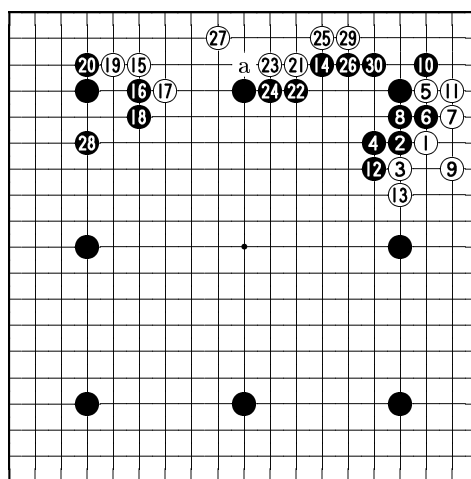
Диаг. 12 Черные могут просто остановить белых ходом 1, бояться нечего. Белые не могут играть 2 в 3 из-за хода черных «а». После хода белых 2 и разрезания 4 см. *Диаг. 13*.

Диаг. 13 После варианта 5–13 камни белых захвачены.

Ходы после 98-го пропущены.

Белые выиграли 1 очко.

Игра с форой 8, учебная партия с «К», 1-кю



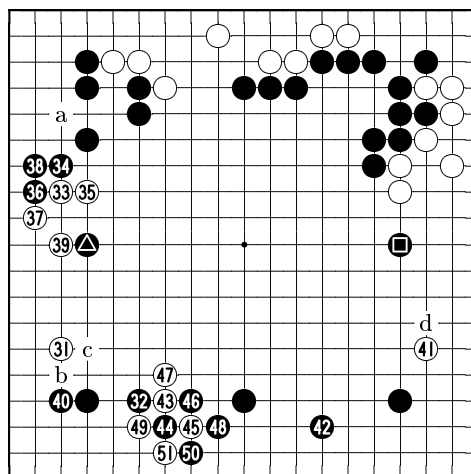
Позиция 1 (ходы 1 – 30)

Надежный ход

При форе 8 начальные камни черных занимают ключевые пункты, окружая каждую область доски. Поэтому, в самом начале партии любой ход белых фактически является вторжением. Для черных важно играть прочно, соединяя свои камни.


Цуке-ноби джосеки 2 и 4 приводит к выбору локальной формы на ранней стадии игры. Это хороший вариант при игре с большой форой, поскольку сильно упрощает позицию.

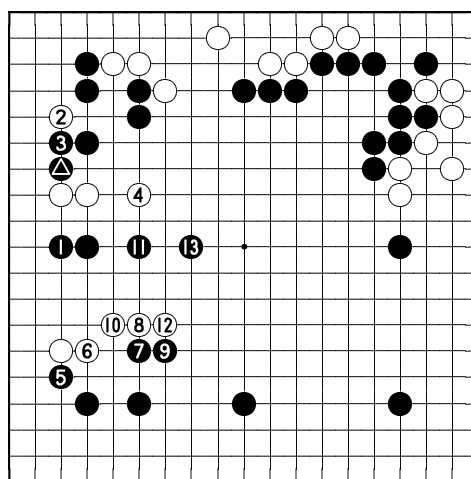
Вместо хода черных 6 см. *Диаг. 1.*




Позиция 2 (ходы 31 – 51)

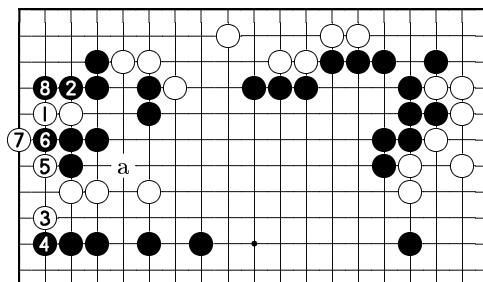
Хорошая форма белых

После внедрения белых 33 обычным ответом является *цукэ* 35, но в данном случае черные 34 также хороший ход. Однако, *ханэ* 36 и соединение черных 38 нельзя назвать хорошими. Вероятно черные опасались хода белых «а». Но, разыгранный в партии вариант заставляет белых ходами 37 и 39 построить совершенную форму, ослабляя камень . Вместо хода черных 36 см. *Диаг. 5*.



Диаг. 5

Диаг. 5 Черным необходимо спуститься 1, иначе камень  будет неэффективен. Если белые играют 2, черные могут сопротивляться 3. В ответ на ход белых 4 черные применяют тактику высокого уровня, начиная борьбу на втором фронте ходом 5.

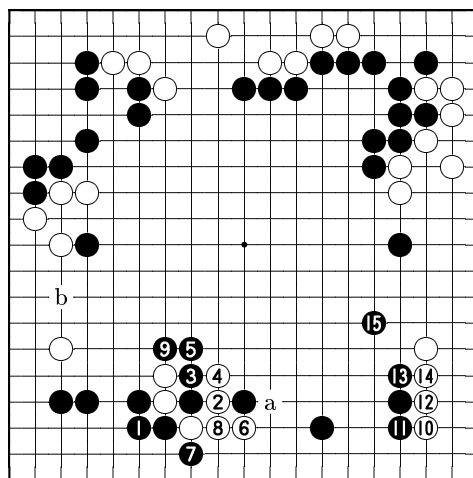


Диаг. 6

Диаг. 6 У черных все в порядке, даже если в позиции на предыдущей диаграмме белые спустятся 1. После варианта 2 – 8 заглядывание «а» с темпом, так что у черных причин для беспокойства нет.

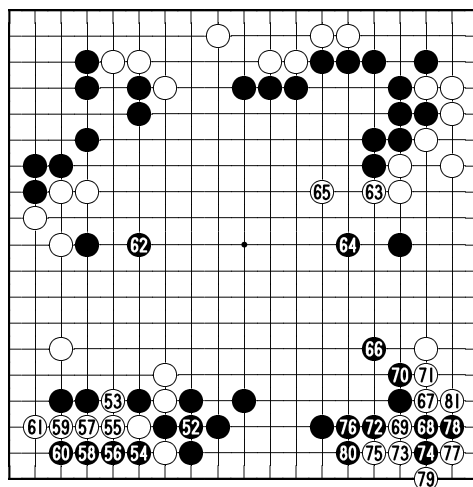
Ход черных 40 очень надежен, но в идеале хотелось бы увидеть *косуми* черных «b». Так как после ответа белых «с» черные могут быстро развиваться «d». В нашем случае, когда белые получают возможность сыграть 41, камень черных ■ становится значительно слабее.

Ход белых 43 не вполне обоснован, но без создания ситуации, в которой черные могут ошибиться, белым не выиграть. Вместо захвата камня ходом 48 черным следует играть как на *Диаг. 7*.



Диаг. 7

Диаг. 7 Черные должны соединиться 1 а затем убежать 3 и 5. После хода белых 10 черные могут выбрать какой-нибудь необычный вариант, например 11 – 15, после которого в дальнейшем черные могут рассчитывать занять пункты «а» или «b».



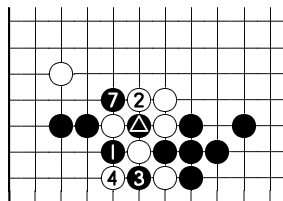
Позиция 3 (ходы 52 – 81)

Необходимости в отступлении нет

После хода белых 53 для черных плохо разрезать снизу 54, см. *Диаг. 8*.

Диаг. 8 Черные должны разрезать 1. После *атаки* черных 3 белые начинают *ко*-борьбу 4, но в данной ситуации черные могут проигнорировать любую *ко* угрозу и забрать камень ходом 7.

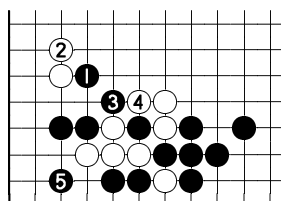
После соединения белых 55 черные жертвуют два своих камня, играя 56 – 60, но потери слишком велики. Вместо хода черных 58 см. *Диаг. 8*.



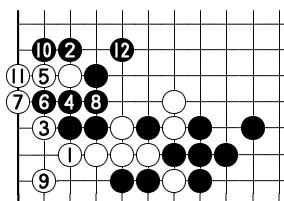
Диаг. 8

5 → ▲

⑥ — *ко* угроза



Диаг. 9



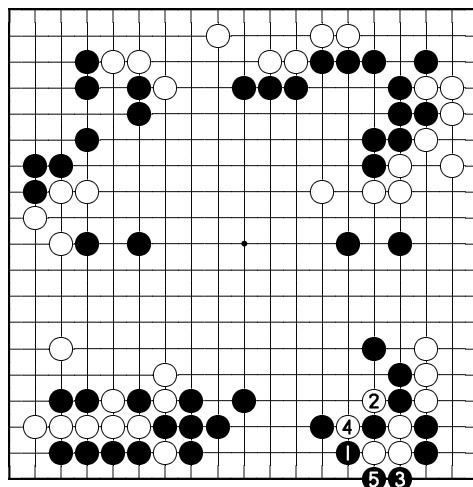
Диаг. 10

Диаг. 9 Черные могут сыграть *уже* 1. Если белые вытянутся 2, черные могут изящно соединиться ходами 3 и 5. Вариант хода белых 2 на *Диаг. 10*.

Диаг. 10 Если белые сопротивляются 1, черные могут контратаковать 2. Белые играют 3 и после вынужденной последовательности 4 – 12 у черных вполне игровая позиция.

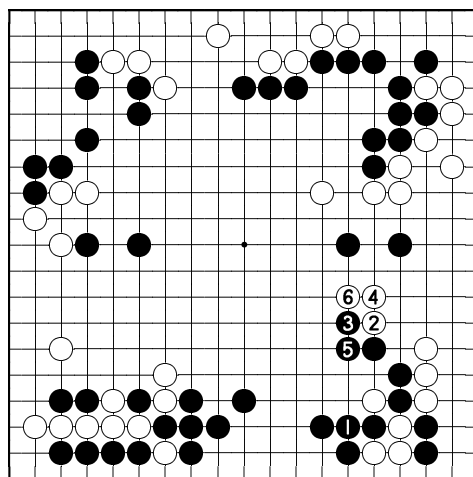
Ходом 66 черные могут занять пункт 67 и получить территорию, но тогда белые сыграют 66 и два камня черных будут атакованы. В данном случае черные поступили правильно, выбрав влияние а не территорию.

Играя 76, черные просмотрели вариант на *Диаг. 11*.



Диаг. 11

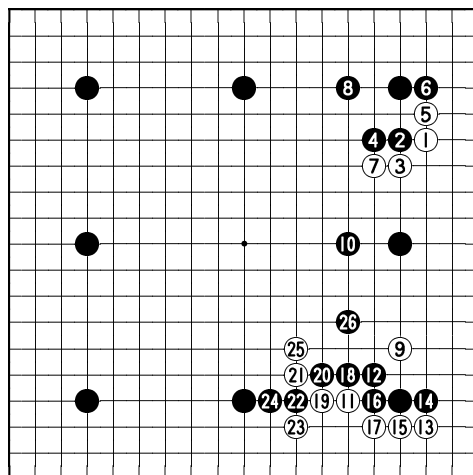
Диаг. 11 Ограничение ходом 1 приводит к успеху. Белые не могут спасти три своих камня.



Диаг. 12

Диаг. 12 Захватить три камня белых на предыдущей диаграмме черные могут и ходом 1, но после варианта 2 – 6 у черных остается плохое *аджи*.
Ходы после 81-го пропущены.
Белые выиграли 2 очка.

Игра с форой 8, учебная партия с «Y», 1-кю



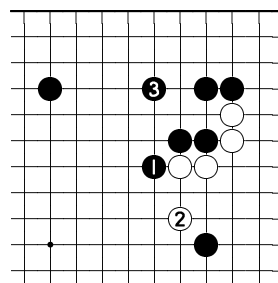
Позиция 1 (ходы 1 – 26)

Слишком робкие действия на стороне

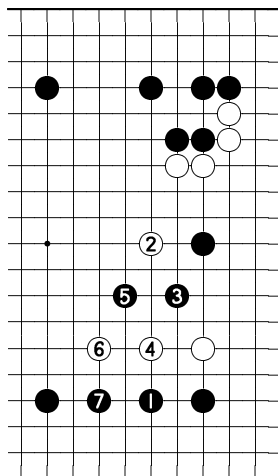
Вместо простого развития черных *иккен-тоби* 8 см. *Диаг. 1.*

Диаг. 1 Черные должны также рассматривать обмен ходами черные *ханэ* 1, белые 2, прежде чем сделать ход 3.

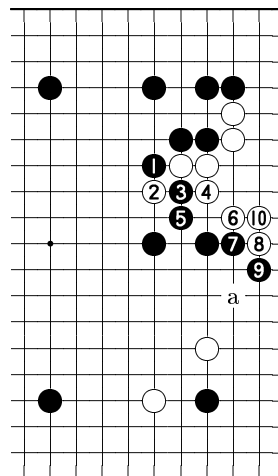
Черные убегают 10 в ответ на ход белых 9, но это синдром «слабого игрока». Теперь белые имеют возможность сыграть двойное *ка-кари* 11, слегка усложняя позицию. Вместо хода черных 10 см. *Диаг. 2.*



Диаг. 1



Диаг. 2

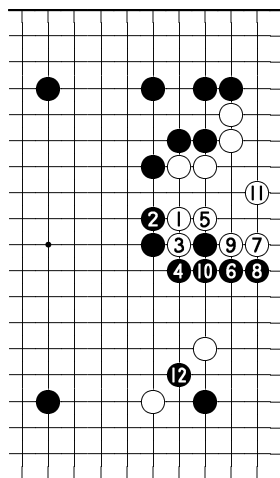


Диаг. 3

Диаг. 2 После защиты 1 у черных нет причин для беспокойства. Обычно белые накрывают ходом 2, но черные легко выходят, играя 3 и 5.

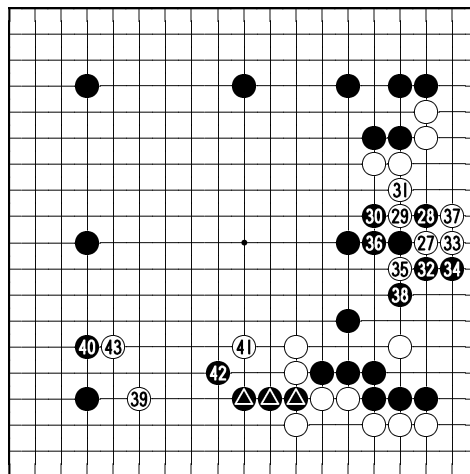
Вместо *косуми* 12 черные могут значительно лучше использовать свой камень 10, см. *Диаг. 3*.

Диаг. 3 Хорошим ходом для черных является *ханэ* 1. Если белые отвечают *ханэ* 2, черным следует без колебаний разрезать 3. После варианта 4 – 10 белые могут выжить, но теперь у черных имеется возможность сыграть либо *какецуги* «а», либо 12 как в партии.



Диаг. 4

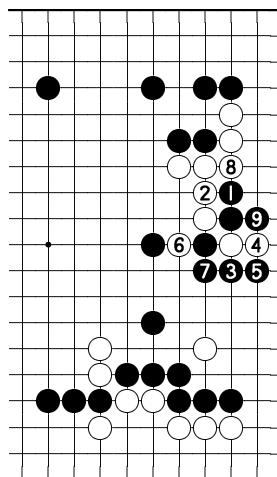
Диаг. 4 На предыдущей диаграмме вместо *ханэ* 2 белые могут попытаться заглянуть 1. После того как черные ограничивают 2, можно предположить вариант 3 – 11. В заключение черные могут сыграть *косуми* 12, получая подавляющую позицию.



Позиция 2 (ходы 27 – 43)

Если разрезан — удлиняйся

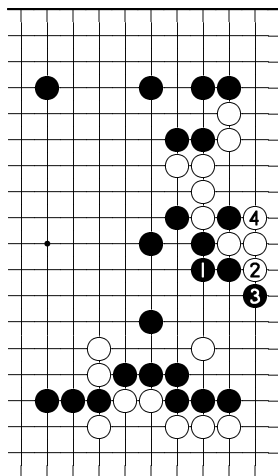
Поскольку черные не стабилизировали позицию с помощью вариантов приведенных на *Диаг. 3* и *Диаг. 4*, белые сыграли *уже* 27. Черные 28 хороший ход, но следующий ход черных 30 сомнительный.



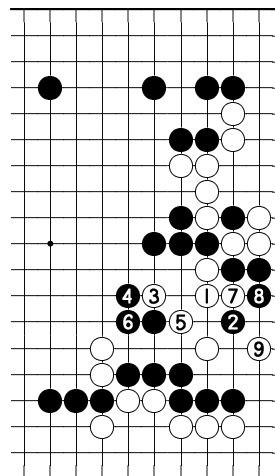
Диаг. 5

Диаг. 5 Черным, в соответствии с пословицей «если разрезан — удлиняйся», следует удлиниться 1. Если белые соединяются 2, то черные сыграют 3 – 9, не позволяя белым объединиться.

Черные 34 грубый ход. В ситуациях такого типа следует поступать как на *Диаг. 6*.



Диаг. 6




Диаг. 7

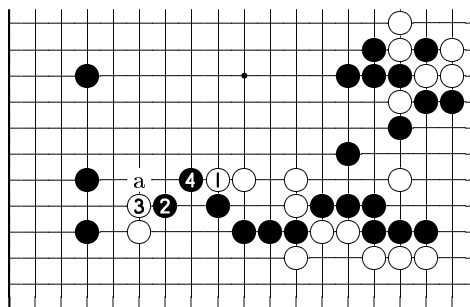
Диаг. 6 Если черные соединятся 1, белые ответят 2 а затем 4. Черные завершили вариант в *сентэ*.

После ограничения 34 черные не могут пропустить ход 38. См. *Диаг. 7*, если черные *тэнуки* и жадно попытаются сыграть в другом месте.

Диаг. 7 Белые удлиняются 1, затем играют с темпом 3 и 5. После хода белых 9 камни черных не могут спастись.

Ход белых 39, похожий на ход белых 9, сделан с целью атаки группы черных камней на стороне. В данном случае черные защищают угол 40, но это ошибка. Камни черных  тяжелы, поэтому очевидно черным следует прыгнуть в область пункта 41. Черные, однако, получают развитие камней в обратном направлении.

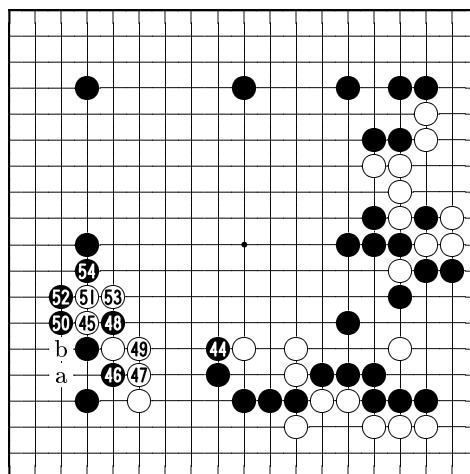
Ход 43 изучающая атака белых, вместо нее см. *Диаг. 8*.



Диаг. 8

Диаг. 8 Если белые удлиняются 1, то черные выбегают после 2 и 4. С другой стороны, если белые прыгнут «а», то черные выходят 1 и белые не добиваются ничего. Даже *аджи* не возникает никакого.

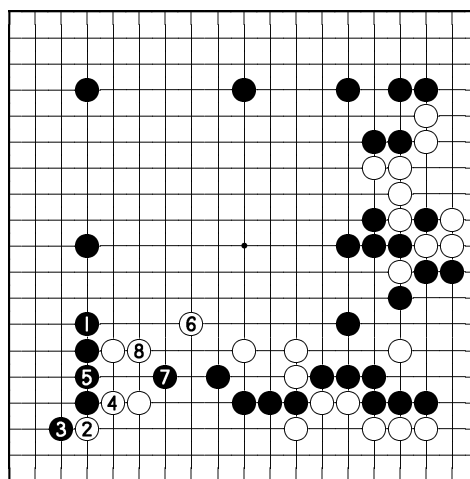
Как далее следует играть черным?



Позиция 3 (ходы 44 – 54)

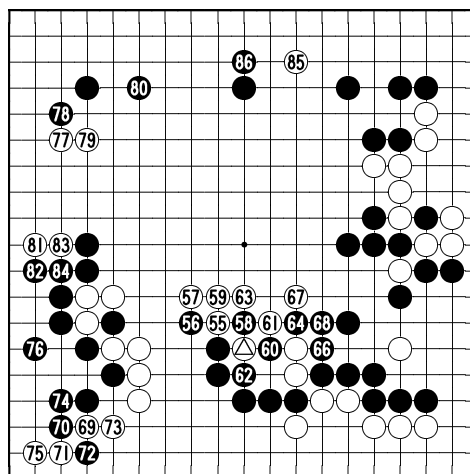
Плоды *тесуджи*

После *цукэ* белых 43 на диаграмме *Позиция 2* выход черных в центр 44, не обращая внимание на левую сторону, единственно правильный ход. Вместо хода черных 44 см. *Диаг. 9*.

**Диаг. 9**

Диаг. 9 Если черные защищают левую сторону ходом 1, то белые после 2 и 4 преследуют черных 6. Камень белых 8 оказывается на нужном месте для локализации черной группы.

После *ханэ* 45 белые в *сентэ* прижимают черных, одновременно получая влияние. После хода черных 54 на левой стороне возникает плохое *аджи*, заглядывание «а» или разрезание «b».



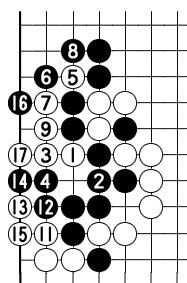
Позиция 4 (ходы 55 – 86)

⬤65 → △

Черные наверстывают упущенное

После хода белых 55 у черных нет выбора, они покорно получают сжатую позицию в результате варианта 56 – 68. Затем, начиная с хода 69, белые получают очки, пожиная плоды своих действий на диаграмме *Позиция 3*.

Ход 76 черные не могут пропустить, см. *Диаг. 10*.



Диаг. 10

⬤10 → △

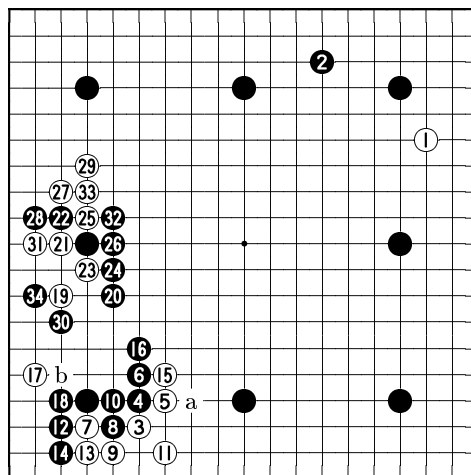
Диаг. 10 Белые разрезают 1 и наращивают *дамэ*, играя 3 – 9. Камни черных гибнут.

Черные понесли потери на нижней половине доски, но после этого они наверстали упущенное, сделав прекрасные ходы 78 и 86.

Ходы после 86-го пропущены.

Белые сдались.

Игра с форой 8, учебная партия с «N», 3-кю

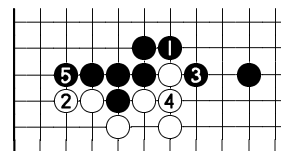


Позиция 1 (ходы 1 – 34)

Слабое сопротивление черных ходом 18

При игре с форой на *цукэ-ноби* черных 4 и 6 белые часто отвечают *цукэ* 7, поэтому необходимо изучить правильную последовательность ходов в этом варианте. Важно знать, что ход черных 12 верный, см. *Диаг. 1*.

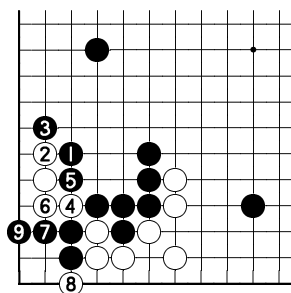
Диаг. 1 Черным начинать с поворота 1 было бы ошибкой. Белые спустятся 2 и получат большую территорию в углу, черные же закончат в *готэ*.



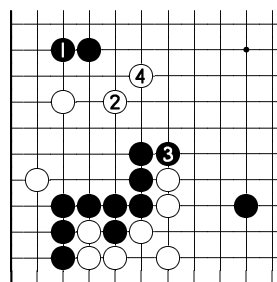
Диаг. 1

Ограничение черных 14 ошибочный ход. Вместо этого черным следует сыграть 15, белые «а», черные 21. Позволить белым сделать темповый ход 15 мучительно для черных.

На заглядывание белых 17 ответ черных 18 слабое сопротивление, демонстрирующее недостаток бойцовского духа.



Диаг. 2



Диаг. 3

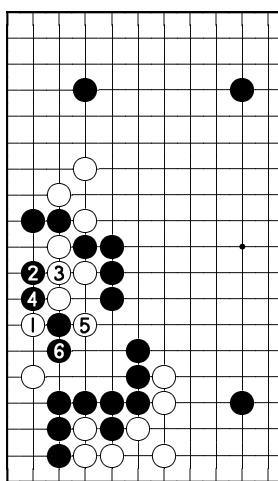
Диаг. 2 После прижимания 1 белые в опасности. Если белые попытаются вырваться 2 и разрезать 4, то после хода черных 9 камни белых захвачены.

По крайней мере, вместо хода 18 черные должны попытаться ходом «b» создать белым проблемы.

Ход черных 20 хороший ход, вместо него см. *Диаг. 3*.

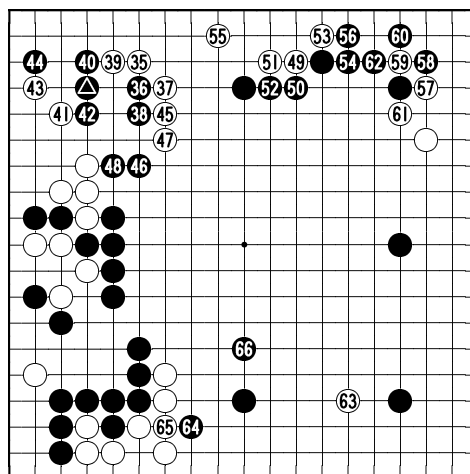
Диаг. 3 Ход черных 1 позволит белым выбежать 2 и 4.

Цуке черных 30 хороший ход. Вместо хода белых 31 см. *Диаг. 4*.



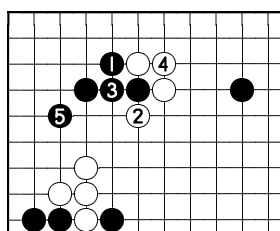
Диаг. 4

Диаг. 4 Если белые попытаются сыграть *ханэ* 1, черные ответят 2 и разрежут 4. После обмена 5, 6 камни белых не могут спастись.

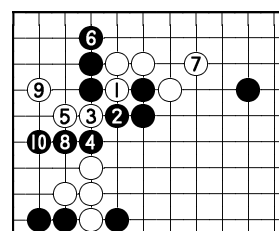


Позиция 2 (ходы 35 – 66)

После хода белых 35 камень черных  выглядит одиноко. *Цуке* черных 36 хороший ход в данной ситуации. Но вместо хода черных 38 см. *Диаг. 5*.



Диаг. 5



Диаг. 6

Диаг. 5 Препраждение черных 1, и затем стабилизация группы ходом 5 было бы чуть проще.

Вариант ответа на ход черных 40 см. на *Диаг. 6*.

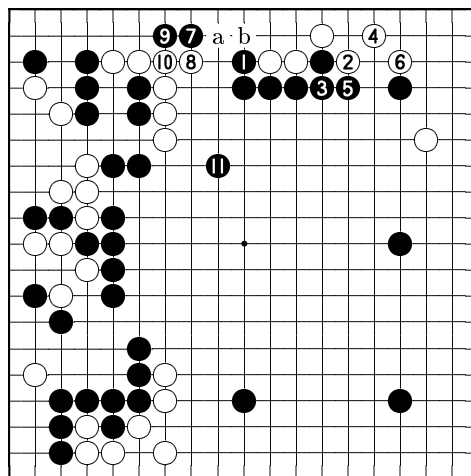
Диаг. 6 Не следует бояться проталкивания белых 1 и разрезания 3. Черные играют *атари* 4 и после варианта 5 – 10 черные выигрывают *сэмэй*.

Если черные, опасаясь такого проталкивания и разрезания, сыграют 42 вместо 40, то белые ответят 40. Результат не хорош для черных.

После хода 47 и получения влияния, *цуке* белых 49 естественная стратегия.

Вместо хода черных 50 черным можно также играть *косуми-цуке* 51, но вариант в партии основан на стратегии надежной игры.

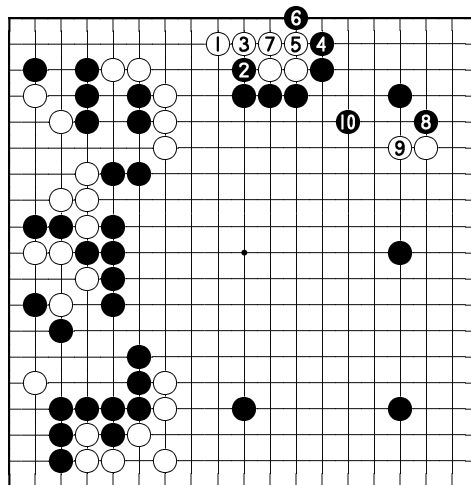
Черные 54 слабый ход, вместо него см. *Диаг. 7*.



Диаг. 7

Диаг. 7 Черные 1 более агрессивный ход. Ответить 2 – 6 это лучшее, что могут сделать белые, но теперь черные ходом 7 могут начать атаку. После хода 11 у черных победное преимущество. Далее, на ход белых «a» черные ответят «b».

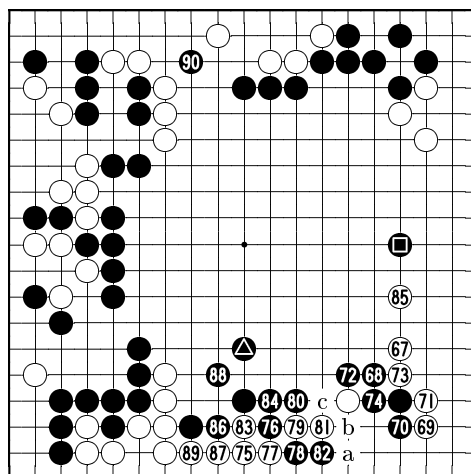
Вариант хода белых 53 см. на *Диаг. 8*.



Диаг. 8


Диаг. 8 На самом деле ход белых 1 является правильным. Но он позволяет черным, в результате варианта 2 – 10, получить благоприятную позицию.

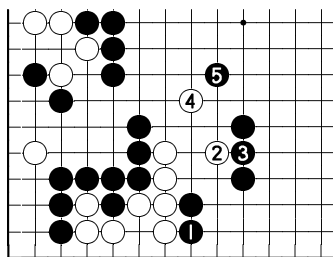
Играя 57 и 59, белые жертвуют камень для того, чтобы переконцентрировать черных.



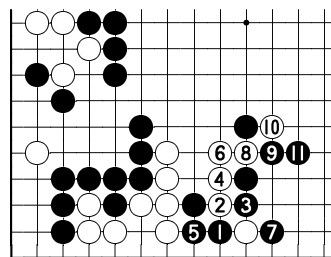
Позиция 3 (ходы 67 – 90)

Белые выбирают опасный путь

После появления камня  ход белых 67 рискованный. Вместо хода черных 68 см. *Диаг. 9*.



Диаг. 9



Диаг. 10

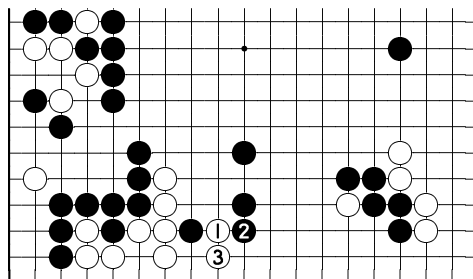
Диаг. 9 Ход черных 1 ставит вопрос о статусе белой группы, живет ли она. Если белые попытаются сыграть 2 и 4, то ход черных 5 будет последним.

Не подумав, черные мгновенно отвечают 68 и не замечают больших возможностей.

После получения возможности сыграть 75 белые могут немного отдышаться, но опасность все еще сохраняется, см. *Диаг. 10*.

Диаг. 10 Черные должны играть *косуми-цукэ* 1. Продолжение белых 2 лучший ход, но после варианта 3 – 11 черные получают огромное преимущество.


Поэтому см. *Диаг. 11* вместо хода белых 75.

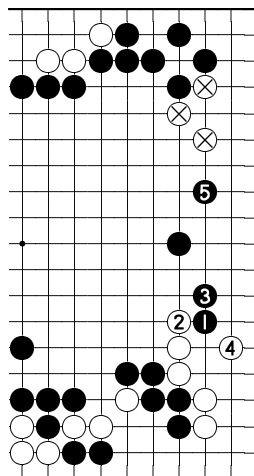


Диаг. 11


Диаг. 11 Белые 1 корректный ход. Но в партии с форой 8 камней белые не могут себе позволить играть столь осмотрительно.


Черные 80 и 82 хорошие ходы. Три камня белых гибнут, на ход белых «а» черные ответят «b» а затем «с».

Ходом 85 белые стабилизируют свою группу и угрожают атаковать камень . Смотрите *Диаг. 12*, если белые пропустят этот ход.



Диаг. 12

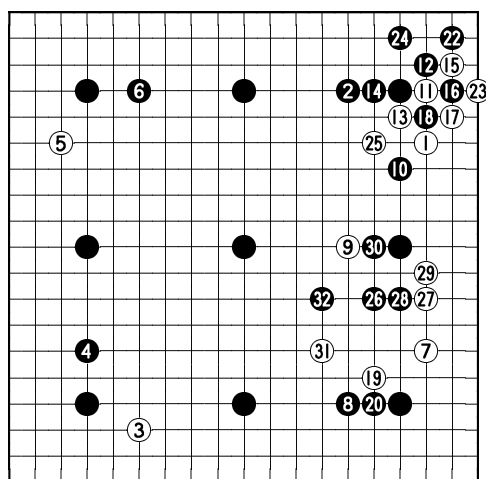
Диаг. 12 Играя 1 – 5, черные стабилизируют свою группу на правой стороне и ослабляют белые камни .

Не беспокоясь о камне , черные получают инициативу, атакуя ходом 90. Этот путь приводит черных к победе.

Ходы после 90-го пропущены.

Черные выиграли 12 очков.

Игра с форой 9, учебная партия с «Е», 3-кю



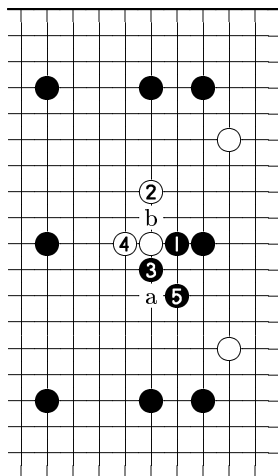
Позиция 1 (ходы 1 – 32)

②① → ①①

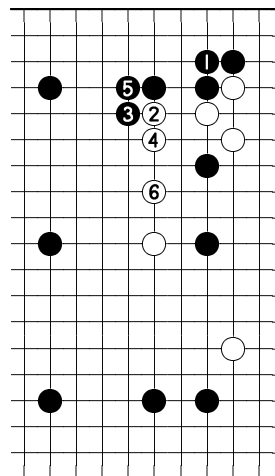
Черные проигрывают ко

Наконец, рассмотрим партии с форой 9 камней. Черным необходимо играть надежнее, чем в играх с меньшей форой. Управление позицией в игре с форой 9 позволяет улучшить игру в партиях с форой 4 и 6 камней.

Накрывание камня ходом 9 стандартная тактика белых при игре с форой. У черных много способов ответа. Удар в плечо черных 10 сильный ход, но он также может привести к осложнениям. Вместо хода 10 см. *Диаг. 1*.



Диаг. 1



Диаг. 2

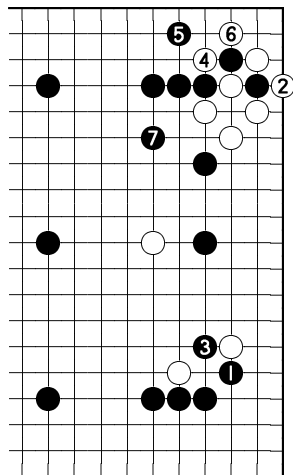
Диаг. 1 Толчок черных 1 простейший способ ответа. Если белые продолжают 2, черные играют 3 – 5. На ход белых «а» черные ответят *ханэ* «b», что приведет к аналогичному результату.

Вместо хода белых 11 более известный путь это прорыв выше камня черных 10. Но ходы белых 11 и 13 также эффективный вариант для сильного игрока, применяемый при игре с форой.

Соединение черных 14 отличный ход, вместо него см. *Диаг. 2*.

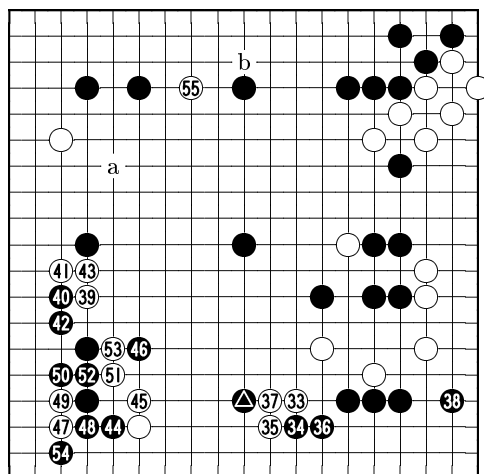
Диаг. 2 Жесткое соединение черных 1 на самом деле помогает белым стабилизироваться ходами 2 и 4.

В ответ на ход белых 15 смелое противодействие черных 16 и 18 хорошее решение. Но ход черных 22, прекращающий *ко*, просто ужасен.



Диаг. 3

Диаг. 3 Черные должны продолжать *ко*-борьбу. Они могут сыграть *косуми-цуке* 1 а затем 3. После ходов черных 5 и 7 их правый верхний угол не находится в особой опасности.

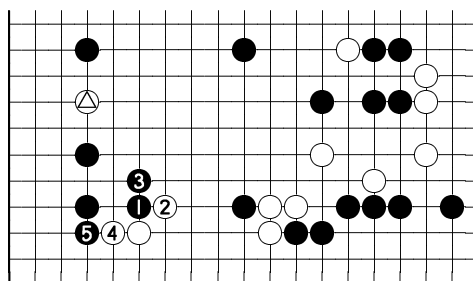


Позиция 2 (ходы 33 – 55)

Два ужасных хода

Цуке 34 и *ноби* 36 в ответ на вторжение белых 33 отвратительные ходы. После соединения белых 37 камень \triangle становится лишним. На ход белых 33 вполне достаточно ответить простой защитой 38.

В ответ на ход белых 39 черные опять играют *цуке* 40. Было бы замечательно вместо хода 40 сыграть простое *иккен-тоби* 46. Смотрите *Диаг. 4*, если черные желают ответить более надежно.

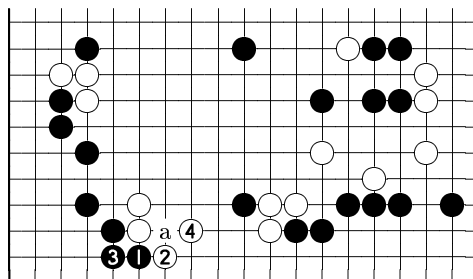


Диаг. 4

Диаг. 4 Черные могут сыграть *цуке-ноби* 1 и 3 а затем терпеливо ожидать возможности атаки камня \triangle .

В любом случае, ходы черных 40 и 42 на абсолютно ошибочном пути.

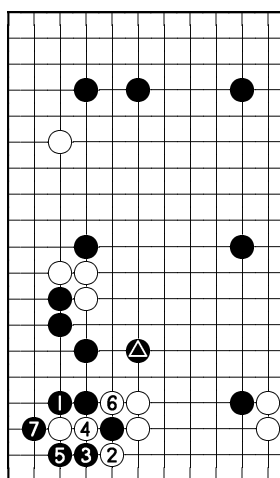
Прыжок черных 46 перебор. В этой области черные слабы, поэтому см. *Диаг. 5*.



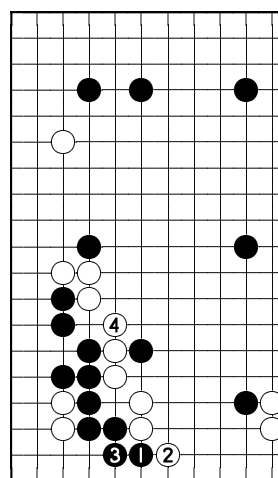
Диаг. 5

Диаг. 5 Черным необходимо воспользоваться возможностью обезопасить группу с помощью *ханэ* 1 и соединения 3. Белые должны защититься ходом 4 от разрезания в пункте «а». В этом случае черные получают *сентэ* и могут первыми занять пункт «а» на диаграмме *Позиция 2*.

Ход черных 48 перебор, вместо него см. *Диаг. 6*.



Диаг. 6



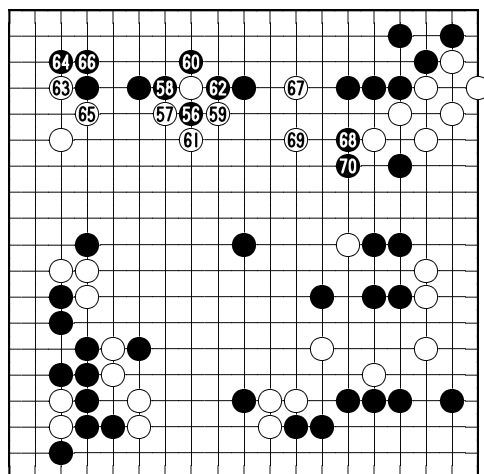
Диаг. 7

Диаг. 6 Черным лучше сыграть 1, надежно. Это продолжение *джосеки*, в котором камень \triangle не отрезается. Заметим также, что в данной ситуации черным не выгодно ходом 3 играть в пункт 4.

Черные ходом 48 старались соединиться чуть надежнее, поэтому заглядывание белых 51 становится эффективным. Отрезание камня 46 болезненно для черных. Ходом 54 черные не очень удачно пытаются ликвидировать *аджи* в углу, см. *Диаг. 7*.

Диаг. 7 Лучше сыграть *ханэ* 1 и соединиться 3. Белым потребуется ответить 4, черные закончат в *сентэ* и смогут занять пункт «а» или «b».

Когда белые получают возможность первыми сыграть на верхней стороне и внедриться 55, становится очевидно, что в нижнем левом углу черные упустили много возможностей.

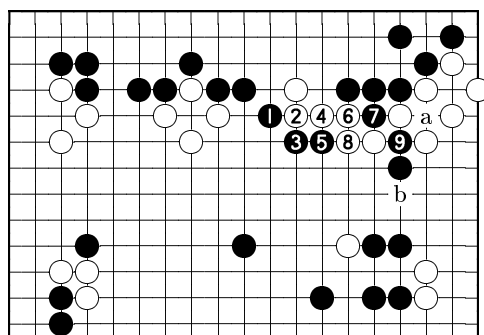


Позиция 3 (ходы 56 – 70)

Слабая атака

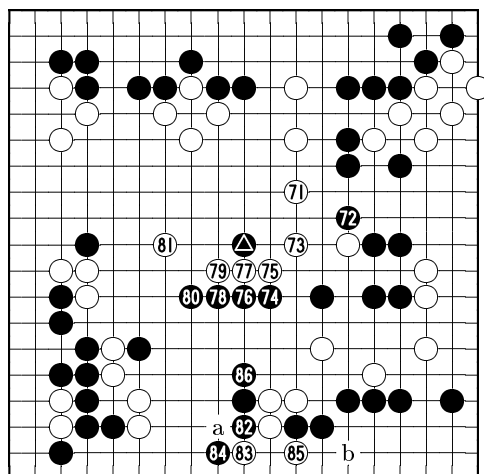
Последовательность ходов типа *цуке* черных 56 с дальнейшим соединением через низ, в результате которой белые получают *поннуки*, можно увидеть довольно часто. Обычно это плохой вариант, но при игре с форой 9 черные могут, вероятно, позволить его себе.

Ходом 67 белые внедряются еще раз. Черные отвечают 68 и 70, это слабые ходы, см. *Диаг. 8*.




Диаг. 8

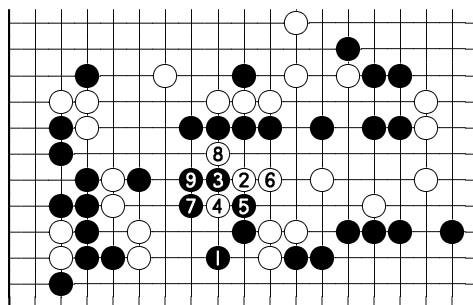
Диаг. 8 У черных в распоряжении роскошная атака, начинающаяся с *косуми* 1. Если белые бегут, играя 2 и 4, черные после 5 и 7 могут разрезать 9 и белые в опасности. Далее, если белые соединяются «а», черные отвечают «b».



Позиция 4 (ходы 71 – 86)

Позиции становятся близкими

Последовательность ходов 71 – 81, в результате которой камень  оказался отрезанным, можно объяснить разницей в силе игроков, однако, ход черных 82 просто плохой. Белые создают хорошую форму, играя 83 и 85, и теперь разрезание «а» и прыжок «b» в область намечаемой территории черных являются *miai*. Вместо хода черных 82 см. *Диаг. 9*.



Диаг. 9

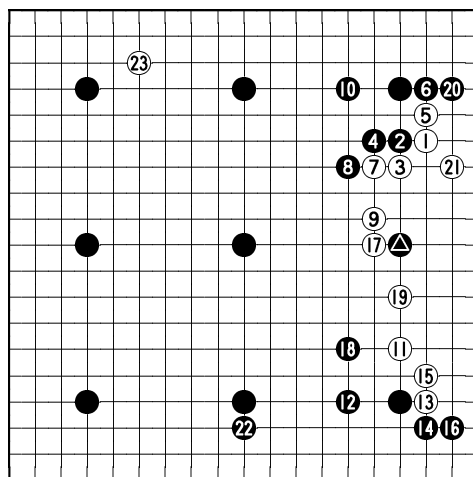
Диаг. 9 В ситуациях такого типа секрет заключается в ходе черных 1. Если белые играют 2, черные отвечают *цуке* 3. После варианта 4–9 у черных нет причин для беспокойства.

Теперь ни у одного из игроков нет заметного преимущества, позиции становятся очень близкими.

Ходы после 86-го пропущены.


Белые выиграли 2 очка.

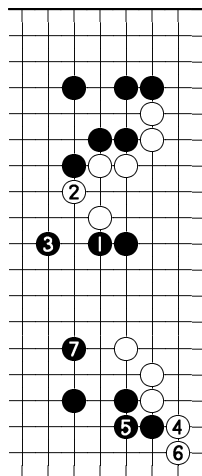
Игра с форой 9, учебная партия с «S», 3-кю



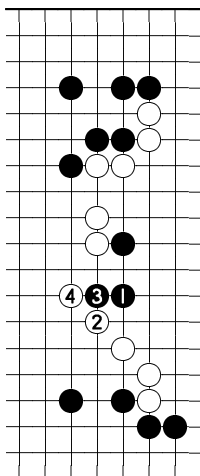
Позиция 1 (ходы 1 – 23)

Стальной стержень

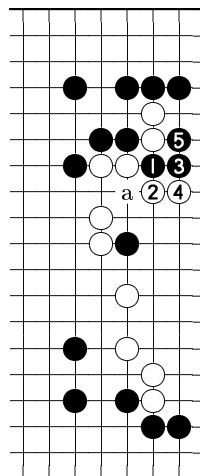
Белые думают о камне черных , когда играют *какари* 11. Спуск черных 16 правильный ход в независимой локальной ситуации, но в данном случае нужен другой подход, см. *Диаг. 1*.



Диаг. 1



Диаг. 2



Диаг. 3

Диаг. 1 Черные могут пропустить ход в правом нижнем углу и сыграть 1 и 3. Черным очень неприятно давать возможность белым сыграть *ханэ* 4, но после хода 7 они получают компенсацию в центре.

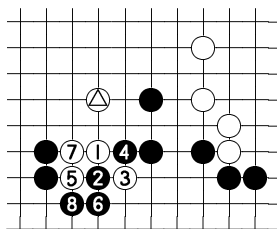
После хода белых 17 черные принимают мудрое решение и жертвуют камень \triangle . Смотрите *Диаг. 2* вместо хода черных 18.

Диаг. 2 Попытка выбежать, например ходом 1, кажется слишком запоздалой и встречает сильную атаку 2 и 4.

Последствия *тэнуки* хода черных 20 показаны на *Диаг. 3*.

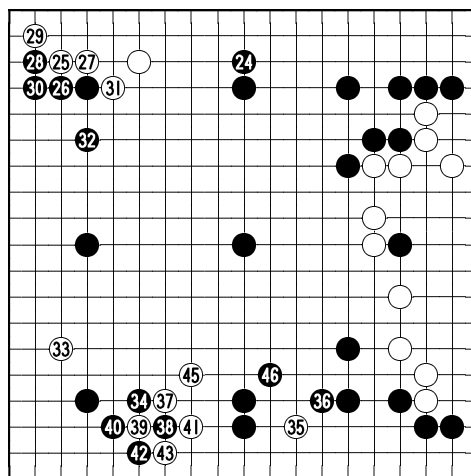
Диаг. 3 Играя 1 и 3, черные захватывают два белых камня. С простым съедением камней можно было бы смириться, но после хода белых 4 черные угрожают разрезанием «а», поэтому белые завершают в *готэ*.

Спуск черных 22 называется стальной стержень и является очень надежным ходом, см. *Диаг. 4*.



Диаг. 4

Диаг. 4 В дальнейшем, даже если у белых рядом появится дополнительный камень, например \triangle , черные могут проигнорировать его. После хода белых 1 черные отвечают 2 и после 3 – 8 объединяют свои группы.



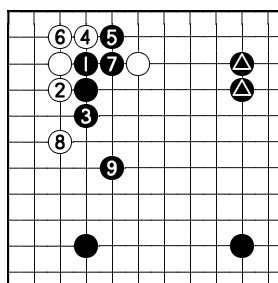
Позиция 2 (ходы 24 – 46)

44 → 39

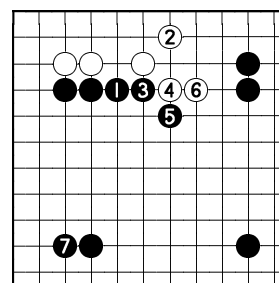
Ход черных 26 слишком щедрый

Черные формируют второй стальной стержень ходом 24 и правый верхний угол становится территорией черных. При большой форе, 6 камней и выше, стальной стержень очень эффективный ход.


Ходом 26 черные ограничивают белых не с той стороны, см. *Диаг. 5*.



Диаг. 5



Диаг. 6

Диаг. 5 Из-за наличия камней  черным необходимо блокировать ходом 1. Вариант 2 – 8 *джосеки*, но черные занимают ключевой пункт 9, расширяя свое *мойо*.

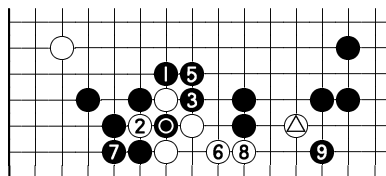
На первый взгляд *ханэ* 28 и соединение 30 черных выглядят очень надежными, однако, они также ошибочны, см. *Диаг. 6*.

Диаг. 6 Пункт 1 в такой конфигурации безошибочно ключевой. Защита 2 похоже лучшее, что могут сделать белые, но черные замечательно расширяют *мойо*, играя 3 – 7.

Ходом 31 белые занимают ключевой пункт и черные вынуждены защищаться 32.

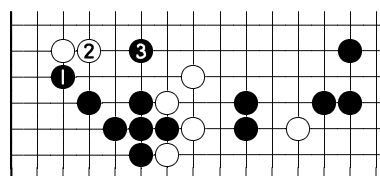
Белые вторгаются 35, зная что это необоснованно.

Ход белых 37 естественная попытка. Ответы черных безупречны, но следует проанализировать ход 44, см. *Диаг. 7*.



Диаг. 7

4 → 4

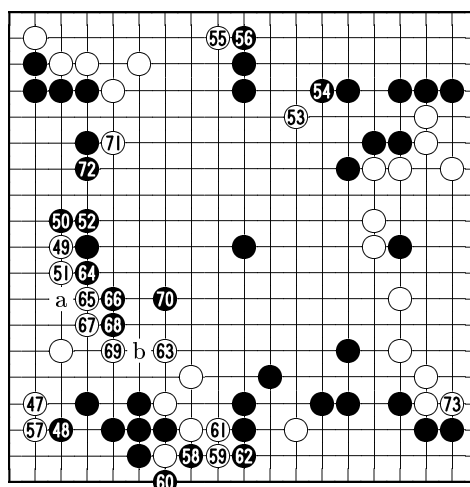


Диаг. 8

Диаг. 7 Было бы хорошо контратаковать ходом 1, но после защиты белых 10 включается в игру камень \triangle и белая группа живет.

Играя 46 черные беспокоятся о том, чтобы камень белых не выбежал, но это пассивный ход, см. *Диаг. 8*.

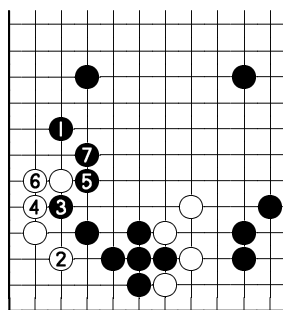
Диаг. 8 Черные могут активно сыграть 1. Если белые отвечают 2, то *иккен-тоби* черных 3 атакует две белые группы.



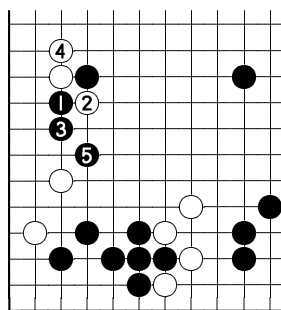
Позиция 3 (ходы 47 – 73)

Послушная игра черных

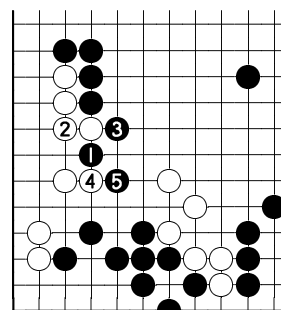
Сан-сан черных 48 слишком слабый ход, см. *Диаг. 9*.



Диаг. 9



Диаг. 10



Диаг. 11

Диаг. 9 Хорошим ходом черных будет контратака 1. После хода 7 белые локализованы, а черные получают мощное влияние.

Ходом 49 белым правильнее было бы сыграть «а», но они стараются создать сложности.

Послушно защищаясь 50, черные уклоняются от сложностей но, очевидно, это потеря бойцовского духа, см. *Диаг. 10*.

Диаг. 10 Ходом 1 черные опровергают необоснованную игру белых. Если белые разрезают 2, черные отвечают 3, 5 и планы белых не реализуются.

После хода 52 ответы черных вынужденные.

Ход черных 58 не заслуживает похвал, в этом месте черные заканчивают в *готэ* 62. Вместо хода 58 было бы разумнее сыграть «b».

Игрок «S» вероятно полагал, что *ханэ* 66 единственный ход, но здесь есть ход получше, см. *Диаг. 11*.

Диаг. 11 Черные должны попытаться продолжить 1. Белым необходимо ответить 2 и черные отделяют левую сторону после 3 и 5. Камни белых на нижней стороне становятся очень слабыми.

Черным было бы лучше сыграть «b» вместо хода 68.

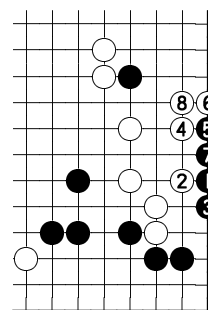
Если при игре с форой черные делают много слабых ходов подряд, как в этой партии, то в конечном итоге белые выравнивают позицию.

Ходом 73 белые заняли большой *йосэ* пункт с соотношением инициативы *сентэ-готэ*, см. *Диаг. 12*

Диаг. 12 Ходом 73 белые предотвращают *сентэ* вариант черных 1 – 7.

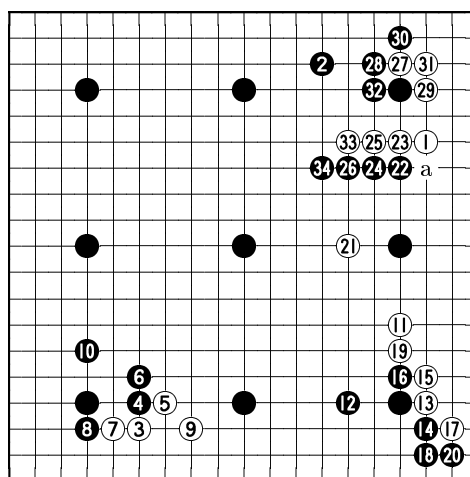
Ходы после 73-го пропущены.

Белые выиграли 5 очков.



Диаг. 12

Игра с форой 9, учебная партия с «Н», 4-кю



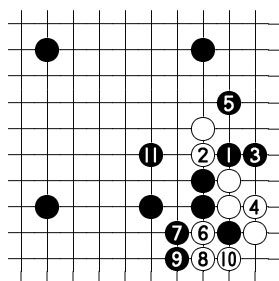
Позиция 1 (ходы 1 – 34)

Катацукки хороший ход

Последовательность 4 – 10 стандартное *джосеки*.

Вместо хода 16 спуск 17 является *джосеки*. Однако, *ханэ* белых 17 перебор, дающий черным возможность им воспользоваться.

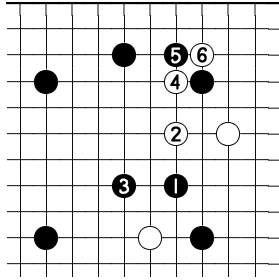
Вместо хода черных 18 см. *Диаг. 1*.



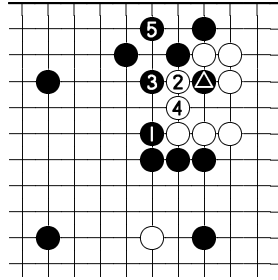
Диаг. 1

Диаг. 1 *Ханэ* черных 1 приводит к успеху. После разрезания белых 2 вариант 3 – 11 вынужденный и черные получают гигантское преимущество. Из этого следует, что белым вместо хода 17 необходимо защититься 19, позволив черным спуститься 17.

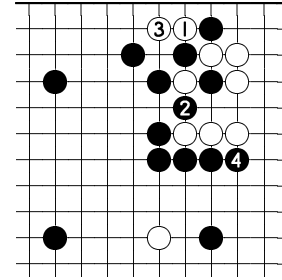
В ответ на накрывающий ход белых 21 черные убегают 22, вариант ответа см. на *Диаг. 2*.



Диаг. 2



Диаг. 3




Диаг. 4

Диаг. 2 Черные также могут убежать, играя *кейма* 1, но после ответа белых 2 – 4 и разрезания 6 позиция становится сложной.

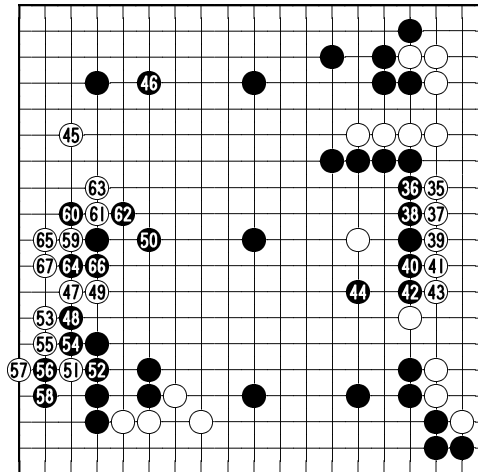
После *катацукки* черных 22 нет причин для беспокойства, поскольку камни черных 24 и 26 на шаг опережают развитие белых. Оба хода 24 и 26 лучше, чем ограничение «а», так как на этот ход белые ответят *ханэ* сверху, на голову двух (или трех) черных камней.

Цуке белых 27 естественная попытка получить преимущество от влияния белых камней 23 и 25. Если белые непродуманно внедрятся 31, то черные спокойно блокируют 29, что для белых невыгодно.

Черные нормально защищаются 28 и 30, но ход 32 проблематичный.

Диаг. 3 Поворот черных 1 ключевой пункт, рассматривающий камень  как легкий. Если белые разрезают 2, то после 3 – 5 у черных прекрасная форма. Вариант хода белых 4 см. на *Диаг. 4*.

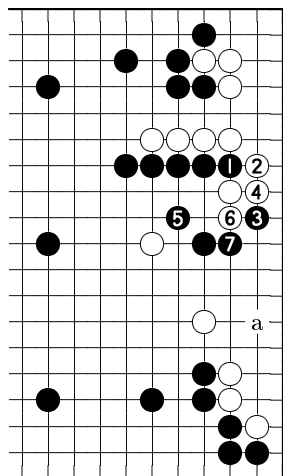
Диаг. 4 Если белые разрезают снизу 1, то после ответа 2 ограничение черных 4 хороший ход.



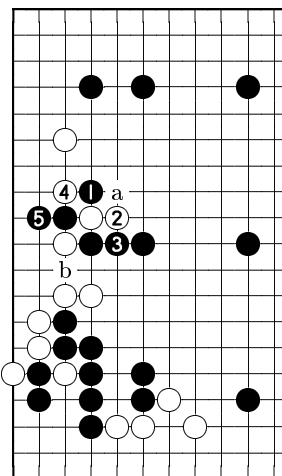
Позиция 2 (ходы 35 – 67)

Слишком слабое сопротивление

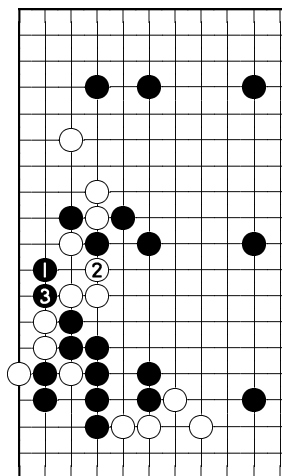
На ход белых 35 черные отвечают 36, однако, это классический пустой треугольник с плохой формой. Вместо хода черных 36 см. *Диаг. 5*.



Диаг. 5



Диаг. 6



Диаг. 7

Диаг. 5 У черных будет форма лучше, если они сыграют 1, а затем заглянут 3. После хода 7 черные угрожают продолжить «а», с атакой белой группы.

Однако, после варианта 36 – 44 у черных прочная позиция.

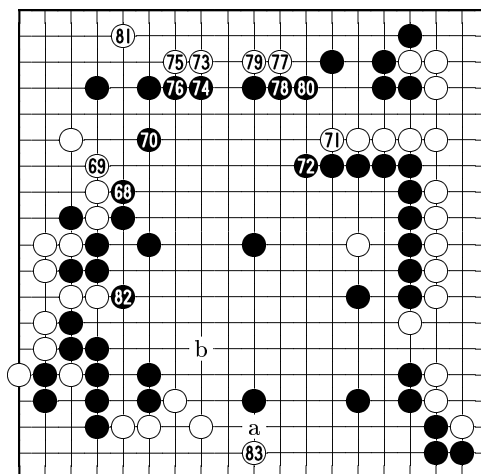
Косуми-цуке черных 48 хороший ход, но прыжок 50 сомнителен. Более сильным ответом был бы спуск 59 или прыжок 63, подготавливающий атаку камня белых 45.

Иккен тоби 50 дает белым возможность сыграть *цуке* 59. Но этот ход белых довольно рискованный. Если черные ответят правильно, то белые окажутся в опасности. Вместо *атари* черных 62 см. *Диаг. 6*.

Диаг. 6 После *атари* 1 и соединения 3 у черных форма будет лучше. Разрезание белых 4 не опасно, так как *шичо* «а» и захват камня «b» являются пунктами *миаи*.

Черные 64 и 66 глупые ходы, см. *Диаг. 7*.

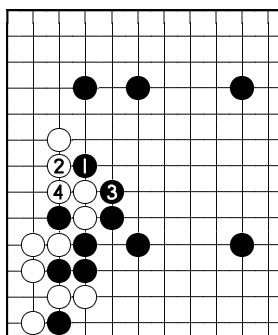
Диаг. 7 У черных есть четкая альтернатива в виде хода 1. Если белые отвечают 2, то черные 3 завершают вариант. Черным нет необходимости играть именно так, но ходами 64 и 66 они отказываются от этого *аджи*.



Позиция 3 (ходы 68 – 83)

Опять слабые ходы

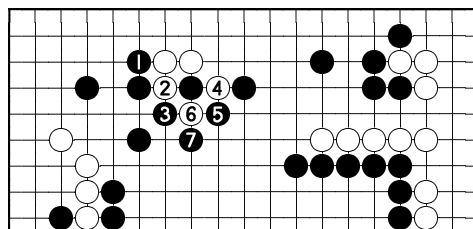
Удлинение черных 68 с целью надежного продолжения 70 хорошая идея, но вместо хода черных 68 см. *Диаг. 8*.



Диаг. 8

Диаг. 8 Пуке черных 1 принесло бы только плюсы. Если белые выходят 3 вместо ответа 2, то черные продолжают 2, поэтому последовательность 2 – 4 вынужденная. Этот результат лучше, чем в рассматриваемой партии.

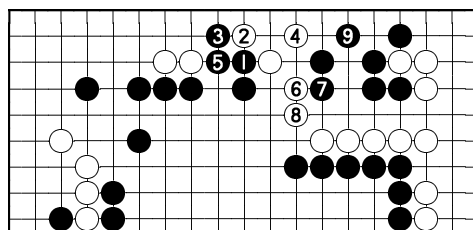
На вторжение белых 73 ответ черных 74 хороший ход, но вместо хода черных 76 см. *Диаг. 9*.



Диаг. 9

Диаг. 9 Черные должны блокировать 1. На ходы белых 2 и 4 черные могут ограничивать 3 и 5, останавливая продвижение белых.

Блокирующий ход черных 78 также плохой, см. *Диаг. 10*.

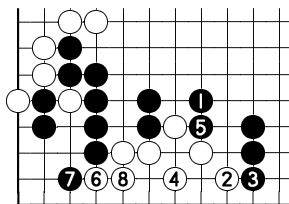


Диаг. 10

Диаг. 10 Черным следует разрезать белых ходами 1 и 3. После хода 9 группа черных на верхней стороне живет.

И наконец, вытягиваясь 80, черные позволили белым сыграть *кейма* 81. Дать возможность белым выжить на стороне с большой территорией как в партии не в пользу черных.

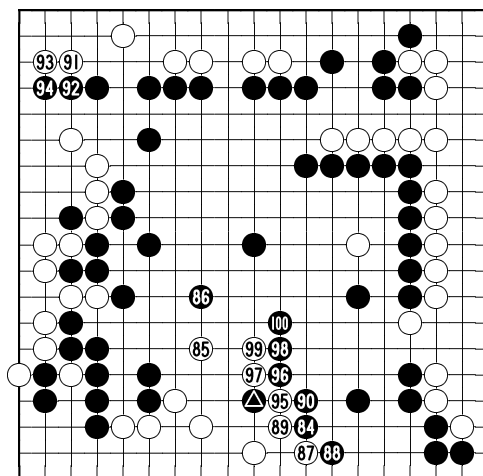
Ограничивающий ход черных 82 продолжает их политику игры на влияние, но в данный момент спуск «а» самый большой ход. После него максимум, что могут сделать белые, это сыграть «b». Если же белые пропустят ход «b», то см. *Диаг. 11*.



Диаг. 11

Диаг. 11 После хода черных 1 белая группа будет локализована. Отвечая 2 и 4 белые живут, но у черных подавляющее влияние.

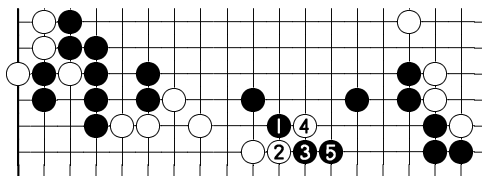
Белые получают очки, играя *кейма* 83 в открытую территорию черных. Как должны отвечать черные?



Позиция 4 (ходы 84 – 100)


Прочная игра

Кейма черных 84 слабый ход. В ситуациях подобного типа следует поступать как на *Диаг. 12*.



Диаг. 12

Диаг. 12 *Косуми* черных 1 правильный ответ. Если черные хотят сыграть спокойно, то после хода белых 2 удлинение 4 замечательно. У черных все в порядке и при более жестком сопротивлении, они ограничивают 3 и удлиняются 5.

Из-за хода черных 84 ходами белых 95 и 97 камень  оказался отрезанным.

Однако, последовательная политика черных игры на влияние принесла успех.

Ходы после 100-го пропущены.

Черные выиграли 3 очка.

Словарь

- *аджи* (*aji*) — потенциал
- *атару* (*atari*) — «шах»; одна степень свободы до съедения
- *гета* (*geta*) — западня; *тесуджи*, захватывающее камень или камни в ловушку
- *готэ* (*gote*) — ход, не требующий ответа
- *дамэ* (*dame*) — степень свободы, нейтральный пункт
- *джосеки* (*joseki*) — стандартная взаимовыгодная последовательность ходов
- *иккен тоби* (*ikken tobi*) — прыжок через один пункт
- *йосэ* (*yose*) — заключительная стадия игры
- *какари* (*kakari*) — ход, атакующий угловой камень
- *какецуги* (*kaketsugi*) — висячее соединение
- *катацуки* (*katatsuki*) — удар в плечо
- *кейма* (*keima*) — ход типа хода коня в шахматах
- *ко* (*ko*) — белые могут взять камень черных, которым только что съели их камень (или наоборот), но есть ограничение: белые сначала должны вынудить черных ответить на «ко угрозу» в другом месте
- *косуми* (*kosumi*) — развитие по диагонали от своего камня
- *косуми-цуке* (*kosumi-tsuke*) — развитие по диагонали вплотную к камню противника, *косуми* + *цуке*
- *миаи* (*miai*) — эквивалентные, взаимозаменяемые пункты: если черные занимают один из них, белые занимают другой для сбалансированного результата (или наоборот)
- *мойо* (*mo-yo*) — большой каркас потенциальной территории
- *накадэ* (*nakade*) — конфигурация камней или пунктов, не образующая двух глаз
- *нидан-банэ* (*nidan-bane*) — два последовательных *ханэ*
- *ноби* (*nobi*) — удлинение с опережением противника
- *нозоки* (*nozoki*) — заглядывание
- *огейма* (*ogeima*) — ход большого коня, большое *кейма*

- *поннуки* (*ponnuki*) — форма «четырёх-листового клевера», которая возникает после съедения одного камня
- *сабаки* (*sabaki*) — эластичная форма
- *сан-сан* (*san-san*) — пункт 3-3 на доске
- *сентэ* (*sente*) — свобода владеть инициативой в игре, не под давлением
- *сентэ-готэ* (*sente-gote*) — соотношение инициативы в локальной позиции, одна сторона может сыграть в *сентэ* а другая только в *готэ*
- *сэмэай* (*semeai*) — состязание в захвате камней
- *тесудэжи* (*tesuji*) — искусная игра
- *тоби* (*tobi*) — прыжок
- *тэннуки* (*tenuki*) — игнорирование хода противника и игра в другом месте доски
- *фусеки* (*fuseki*) — начальная стадия игры
- *ханэ* (*hane*) — «загиб» в конце ряда камней
- *хасами* (*hasami*) — клещи
- *хасами-цуке* (*hasami-tsuke*) — хасами + цуке
- *цуке* (*tsuke*) — присоединение
- *цуке-ноби* (*tsuke-nobi*) — ход *цуке* а затем *ноби*
- *шичо* (*shicho*) — тактический прием захвата камней, визуально похожий на лестницу